

Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette
Ausgabe IX/90 14,80 DM /14,80 sFr. /120,– öS
1. September – 1. Oktober unverbindl. Preisempfehlung

Jetzt mit 68 Seiten

Level-Wettbewerb mit Abo-Gewinn

Pascalkurs inkl. Quellcodes auf Disk

MS-DOS-Kurs
Satire – Ich hasse Computer!
Anleitung zu PD- und Shareware – HOMEBASE
Redaktion über: Neue Software
Neue Hardware
Neue PD- und Sharewareprogramme

Software auf Disk

Alle Programme auf Disk auch für Herkules-Karte

SPIDER – Holen Sie sich die Diamanten in den Spinnengewölben inkl. Leveleditor.

COLOR SQUARES – Ein kurzweiliges Tüftelspiel für zwei Spieler.

GEOQUIZ – Kennen Sie Europa und den Rest der Welt?

GEOINFO – Lernen Sie die Welt kennen. Mit Informationen zu Ländern und Städten. Währungsrechnung u. m.

VIDEO – Professionell Videokassetten verwalten. Inkl. Kundenverwaltung für Verleih und Abrechnung.

WRLOTTO – Super Lottoverwaltung mit aktuellen Daten und umfangreichen Analysen.

ALLCOMP – Festplatte voll? ALLCOMP zeigt Ihnen durch Datenvergleich wo Platz verschwendet wird.

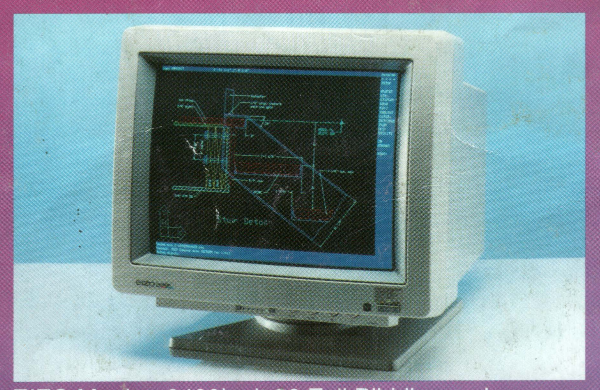
DOPDRUCK – Platzsparend drucken. Listings, Tabellen oder andere Texte werden zweispaltig gedruckt.

Spielvorstellungen

LOST DUTCHMAN MINE
KHALAAN
DEFENDER OF ROME U. A.



Komplettlösung, 2 Teil



EIZO Monitor 9400i mit 20 Zoll Bilddiagonale

Liebe Leser,

hier kurz die Stichworte dieser Ausgabe:

Die Gewinner unserer Leserumfrage in Ausgabe 6/90 finden sich auf Seite 21, einen Level-Wettbewerb zu Spider finden Sie auf Seite 22, ab Seite 29 beginnt unsere zusätzliche Rubrik „Neue PD- und Shareware" und ab Seite 42 unser wiederbelebter Presse-Teil „PRESSE-TELEX".

Ohne weitere Reden wünsche ich Ihnen jetzt viel Spaß mit Ihrem neuen DISC-EDV-REPORT.

Ihr

Andreas Hirtz

Inhaltsverzeichnis

Installation der Programme

Vor der Verwendung der Programme auf Diskette muß die Installation durchgeführt werden. Dazu legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und geben ein: INSTALL (RETURN). Jetzt erscheinen folgende Hinweistexte. Bitte beachten Sie diese Hinweise und führen Sie die Installation nach Anweisung durch.

Installation von DISC-EDV-REPORT Ausgabe IX/90

ACHTUNG!

Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie!

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe des Kennbuchstabens. Danach drücken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk durchführen, benötigen Sie drei Kopien Ihrer Originaldiskette. Numerieren Sie die Disketten von eins bis drei durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 360 KB oder 720 KB Laufwerken drei formatierte Disketten, bei 1,2 MB oder 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.
Strike a key when ready . . .

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

A: nach C: = A (RETURN) B: nach C: = C (RETURN)
A: nach D: = B (RETURN) B: nach D: = D (RETURN)

INSTALLATION MIT EINEM DISKETTENLAUFWERK

A: nach A: = E (RETURN) B: nach B: = F (RETURN)

INSTALLATION MIT ZWEI DISKETTENLAUFWERKEN

auf 360 KB 5¹/4" oder 720 KB 3¹/2" Disketten
A: nach B: = G (RETURN) B: nach A: = H (RETURN)
auf 1,2 MB 5¹/4" oder 1,44 MB 3¹/2" Diskette
A: nach B: = I (RETURN) B: nach A: = J (RETURN)

Wenn nötig, können Sie jetzt Ihre Kopien erstellen oder eine bzw. mehrere Disketten formatieren. Andernfalls geben Sie den Kennbuchstaben der gewünschten Installation ein und bestätigen mit (RETURN).

Nach der Installation können Sie das Startmenü wie folgt aufrufen:

CD DER990 (RETURN)
START (RETURN)

Nun können Sie die gewünschten Programme durch Eingabe der jeweiligen Kennzahl starten. Die Anleitungen zu den Programmen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Für Besitzer von Herkules-Karten!

Vor dem Start der Spiele müssen Sie das Emulationsprogramm HGCIBM (Menüpunkt 10) starten.

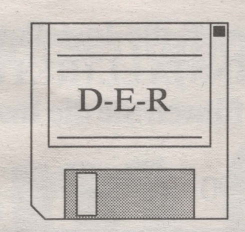
Hotline

Haben Sie Fragen oder Probleme? Täglich von 11 bis 13 Uhr können Sie unsere Hotline unter (07 31) 4 01 80-63 erreichen.



Anleitungen

Manuelle Installation



Auf der vorhergehenden Seite finden Sie die Anweisungen um die Programme der D-E-R-Diskette automatisch zu entkomprimieren. Dies hat zur Folge, daß Sie bei der Verwendung der Programme größtenteils auf unser Menüsystem zurückgreifen müssen, oder, wenn Sie die Programme manuell starten möchten, erst in die jeweiligen Verzeichnisse wechseln müssen. Zudem werden alle Programme installiert, auch die, die Sie vielleicht gar nicht verwenden wollen.
Auf Anregung einiger unserer Leser (vielen Dank) finden Sie nachstehend eine Anleitung, wie Sie die Programme selber entpacken können, und somit vielleicht Nerven, Zeit und (Speicher-)Platz sparen können.

Für neue Leser und die dies nicht wissen:
Die Daten auf der beiliegenden Diskette sind komprimiert. Das heißt, die Originalprogramme werden mit einem Programm (LHARC1.13) verkleinert. Dadurch können wir mehr Software in einer Ausgabe veröffentlichen (man bedenke: über das Doppelte).
Der Nachteil: Die Programme müssen vor dem ersten Start wieder entpackt werden. Das bringt mehr Arbeit (stöhn) mit sich und es dauert auch etwas bis endlich das erste Spiel (lechz) oder ein anderes Programm gestartet werden kann.

Und so geht's!

In den folgenden Beispielen wird angenommen, Sie möchten das Programm SPIDER entpacken. Möchten Sie ein anderes Programm entpacken, müssen Sie einfach den Dateinamen entsprechend ändern. Dasselbe gilt für Verzeichnisnamen. In unseren Beispielen verwenden wir den Verzeichnisnamen SPI. Für ein anderes Verzeichnis ändern Sie einfach den Namen. Arbeiten Sie bitte nie mit der Original-Diskette.
Entpacken von einem Datenträger zu einem anderen.
Wie das Programm in komprimierter Form heißt, steht jeweils am Anfang der Anleitungen. Wichtig ist, daß auf dem Datenträger, auf den wir das Programm entpacken möchten, genügend Platz vorhanden ist (am besten doppelt soviel wie die Datei groß ist). Ist nicht genügend Platz vorhanden, erscheint während dem Entkomprimieren die Fehlermeldung WRITE ERROR. Also, wenn WRITE ERROR erscheint, den Platz überprüfen und nochmal starten. Eventuell kann auch die Diskette defekt sein.
Das Programm SPIDER heißt auf der D-E-R-Diskette !SPIDER.EXE. Um es von A: nach B: zu entpacken gehen Sie wie folgt vor: Diskette mit den komprimierten Programmen in Laufwerk A: und die Zieldiskette in Laufwerk B: einlegen.
!SPIDER /eb:
Durch diese Eingabe wird das Programm nach Laufwerk B: entpackt. Um von A: nach C: zu entpacken geben Sie ein:
!SPIDER /ec: (RETURN)
Das e nach dem Schrägstrich wird immer geschrieben, wenn Sie von einem Laufwerk zu einem anderen entpakken möchten.
Das Entpacken können Sie sich wie einen Kopiervorgang vorstellen, mit dem Unterschied, daß das Programm während dem Kopieren größer wird.
Um nun ein Programm in ein bestimmtes Verzeichnis zu entpacken geben Sie nach der Laufwerksangabe einfach den Pfadnamen mit an.
!SPIDER /ec:\SPI
So wird das Programm nach C: in das Verzeichnis SPI entpackt. Entsprechend Ihren Wünschen können Sie die Laufwerks- und Verzeichnisangaben ändern.

Wenn Sie nur ein Laufwerk haben!

Auch mit nur einem Laufwerk ist das Entpacken eine relativ einfache Sache. Kopieren Sie die gewünschte Datei (in unserem Fall !SPIDER.EXE) auf eine neue Diskette. Um eine einzelne Datei mit einem Laufwerk zu kopieren geben Sie ein:
COPY A: !SPIDER.EXE B: (RETURN)
Nun wird die zu kopierende Datei eingelesen. Danach erscheint eine Meldung, daß Sie die Zieldiskette einlegen sollen. Jetzt neue Diskette einlegen und RETURN drükken.
Nachdem die Datei kopiert ist, starten Sie das Entkomprimieren von SPIDER mit:
!SPIDER (RETURN)

Fertig!

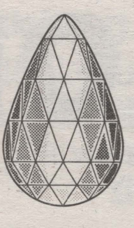
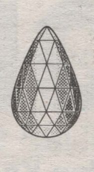
Der Nachteil beim Entkomprimieren mit einem Laufwerk ist der, daß einem schnell der Platz ausgehen kann, da die Ursprungsdatei auch auf dem Datenträger vorhanden ist.

HINWEISE

Erscheint die Meldung CRC ERROR, dann ist die zu entpackende Datei defekt. Schicken Sie die Diskette an uns ein.
Nach dem Entpacken mit einem Laufwerk können Sie die Ursprungsdatei löschen. Das schafft wieder Platz.
Achten Sie darauf, daß das e nach dem Schrägstrich immer klein geschrieben werden muß.
WRITE ERROR kann auch bedeuten, daß Sie ein Verzeichnis angegeben haben, das nicht existiert.
Zu guter Letzt: Wenn es nicht so klappt wie Sie es wollen, rufen Sie einfach unsere Hotline an: (07 31) 4 01 80-63 täglich von 11 bis 13 Uhr.

Anleitungen

SPIDER von U. Seiffert


Steht in Verzeichnis: \DER990\SPI
Spielstart von Menü mit: 01 (RETURN)
Editorstart von Menü mit: 02 (RETURN)
Manueller Spielstart mit: SPIDER (RETURN)
Manueller Editorstart mit: EDSPIDER (RETURN)
Komprimierte Datei: !SPIDER. EXE
Besteht aus folgenden Dateien:

SPIDER.EXE	PCSP010
EDSPIDER.EXE	PCSP011
PCSP001	PCSP012
PCSP002	PCSP013
PCSP003	PCSP014
PCSP004	PCSP015
PCSP005	PCSP016
PCSP006	PCSP017
PCSP007	PCSP018
PCSP008	PCSP019
PCSP009	PCSP020

Die Aufgabe

Bei SPIDER müssen Sie mit einem kleinen Männchen in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Diamanten einsammeln, um in den darauffolgenden zu gelangen.
Aber Vorsicht! Es warten verschiedene Schwierigkeiten auf Sie. Da sind zum Beispiel: Spinnen, die Sie auffressen, wenn Sie in ihre Nähe kommen, und die Spinnen verfolgen Sie; Bälle, von denen Sie immer nur einen schieben können. Diese fallen nämlich hinunter (hinauf) und versperren Ihnen den Weg.

Spielverlauf:

Bewegen Sie das Männchen aus der kleinen Tür und versuchen Sie die verstreuten Diamanten durch Überschreiten einzusammeln. Haben Sie genügend gesammelt, so blinkt der Bildschirm kurz hintereinander auf. Daraufhin bewegen Sie das Männchen wieder zu der Tür und gehen hindurch.
Und schwupp . . . sind Sie im nächsten Level.
Herabfallende Bälle können Ihnen nichts anhaben! Sie können mit dem Männchen aber jeweils nur einen Ball verschieben, wenn Ihnen dieser im Weg steht.
Dazu kommt, daß, wenn eine oder mehrere Spinnen auf dem Feld sind, Sie von diesen gefressen werden, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Um einen Spinnenbiß zu vermeiden, haben Sie in verschiedenen Levels die Möglichkeit auf die Spinnen zu schießen. Dazu bewegen Sie sich direkt auf die Spinne zu und erschießen diese mit der '5' vom Cursor-Block. (Dabei sind wir auch schon bei der Tastenbelegung.)

Tastenbelegung:

Bewegen des Männchens mit: UP/DOWN/LEFT/RIGHT

Feuern mit: '5' vom Cursor-Block

Wenn Sie sich eingesperrt haben: Esc um das Männchen zu töten (Sie haben drei Männchen)

C: Um die gewünschte Farbe einzustellen (nur CGA-Modus!)

F1: Spielende

Sonderfunktionen:

Wenn Sie am Anfang des Spieles etwas warten ohne eine Taste zu drücken, können Sie ein DEMO-Spiel verfolgen um (Un)Sinn und Zweck des Spieles zu erkennen.
Daraufhin erscheinen alle 20 Level nacheinander auf dem Bildschirm, damit Sie sehen können, was noch alles auf Sie zukommt.
Wenn Sie während des Spieles eine zu lange Pause einlegen, wird das Spiel bis zu einer Pausenquittierung angehalten. (Bitte recht freundlich!)

Extraausstattung:

Der Editor

Mit Editspider können Sie selber neue Level erzeugen. Eine Übersicht der Tastenbelegung wird am Anfang gegeben. Ein Level muß wie folgt benannt werden:

PCSPXXX

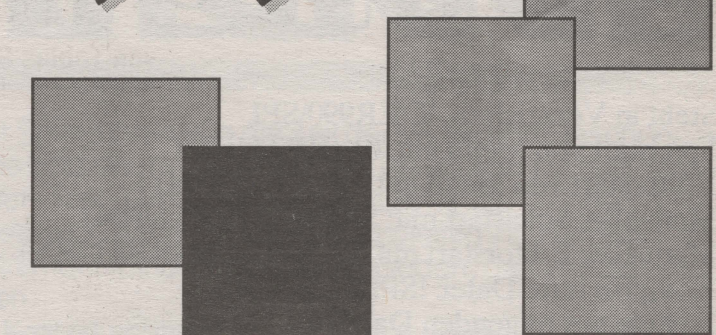
wobei PCSP die Leitangabe darstellt und XXX eine dreistellige Zahl (021 . . . 999) sein muß.
Diese Zahl muß um eine höher sein als der zuletzt erzeugte Level. Ihre erste selber erzeugte Datei muß also PCSP021 heißen! Um diese Level mit in das Spiel einzubauen rufen Sie bitte SPIDER mit der höchsten zur Verfügung stehenden Levelzahl als Option auf. Zum Beispiel: SPIDER 21 oder SPIDER 22 oder SPIDER 23 oder SPI . . .

Viel Spaß mit SPIDER & EDITSPIDER.



Anleitungen

COLOR SQUARES



von Stefan Keinitz

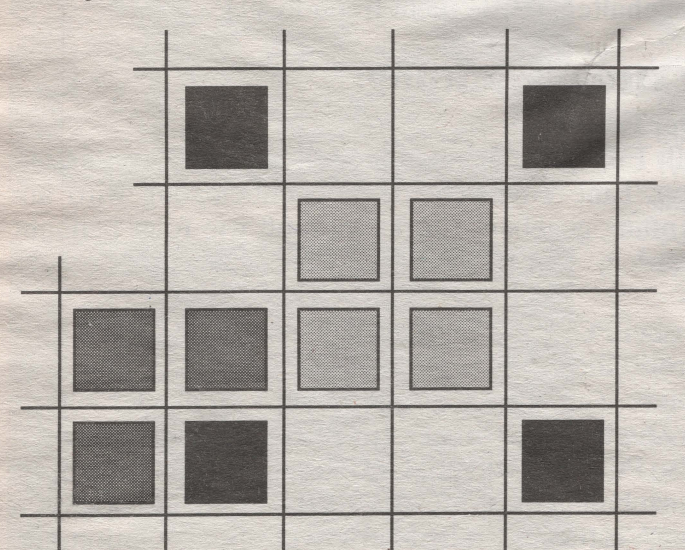
Steht in Verzeichnis: \DER990\SPI
Start von Menü mit: 03 (RETURN)
Manueller Start mit: COL_S (RETURN)
Komprimierte Datei: !COLOR.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: COL_S.EXE

Das Spiel

Das Ziel dieses Spieles besteht darin, aus jeweils vier Steinen der eigenen Farbe ein Quadrat zu bilden. In diesem Fall wird dem jeweiligen Spieler ein Punkt gutgeschrieben.

Nach dem Titelbild, das über Tastendruck verlassen werden kann, können beide Spieler ihre Namen eingeben. Danach gelangt man in ein weiteres Menü, in dem die Anzahl der Punkte angegeben werden kann, die zum Sieg des Spiels führen.

Spieler 1 kontrolliert in diesem Spiel die grünen, Spieler 2 die roten Spielsteine.
Sollte es einem der beiden Spieler gelingen, ein Quadrat aus zwei mal zwei Spielsteinen seiner Farbe zu erschaffen, so wird dieses Quadrat danach hell dargestellt. Die so entstehenden hellen Felder können allerdings nicht mehr für andere Quadrate genutzt werden, sie müssen vorher erst wieder in ihren dunklen Zustand zurückgeführt werden.
Die Felder, die die Ecken des umschließenden Quadrates bilden, und die in der Zeichnung schwarz dargestellt sind, werden daraufhin in der eigenen Farbe dargestellt, unabhängig davon, ob sich dort bereits ein Spielstein befindet und welche Farbe dieser hat.
Zu beachten ist dabei allerdings, daß sich bei geschickter Spielweise regelrechte Kettenreaktionen ergeben können, von denen hier ebenfalls eine mögliche in der Zeichnung angedeutet ist.



Zusätzlich hierzu kann jeder Spieler vor seinem Zug in den Besitz eines Extras gelangen, die vom Computer per Zufall verteilt werden. Jeder Spieler kann jedoch immer nur im Besitz eines Extras sein; sollte er bereits eines besitzen und er bekommt durch Zufall ein neues, so wird das alte gelöscht. Jeder Spieler wird, sofern sich ein Extra in seinem Besitz befindet, vor Beginn seines eigentlichen Zuges gefragt, ob er dieses Extra jetzt einsetzen möchte. Auf diese Frage ist mit den Tasten <J> bzw. <N> zu antworten.

Ist ein Einsatz des Extras gewünscht, so wird zuerst die jeweilige Aktion, die von dem Extra ausgeht, ausgeführt und der normale Spielzug danach ausgeführt.

Die einzelnen Extras, von denen es insgesamt sieben gibt, haben folgende Funktion:

1. Der Spieler hat die Möglichkeit, ein helles Feld seiner Farbe wieder in seinen ursprünglichen dunklen Zustand zurückzuführen und es somit auch wieder in andere Quadrate einzubinden.
2. Identisch mit Extra 1, nur daß jetzt zwei Felder wieder dunkel gemacht werden können.
3. Der Spieler kann ein Feld der anderen Farbe in seine eigene umwandeln. Dieses umzuwandelnde Feld muß allerdings dunkel sein.
4. Der Spieler kann zwei Züge hintereinander ausführen. Vor Beginn des zweiten Zuges kann der Spieler erneut in den Besitz eines Extras gelangen.
5. Bei Aktivierung dieses Extras färbt der Computer per Zufall vier Felder des Gegners in die eigene Farbe um. Auch dies betrifft wiederum nur die dunklen Felder des Gegners. Sollte der Gegner noch keine vier Felder besetzt haben, so werden alle seine Felder in die eigene Farbe umgewandelt.
6. Dieses Extra bewirkt, daß zehn Felder invertiert werden, d. h. daß grüne Felder in rote und umgekehrt umgewandelt werden. Dabei spielt es keine Rolle ob diese Felder hell oder dunkel sind, jedoch wird der Helligkeitsgrad der Felder beibehalten.
   Dieses Extra sollte man anwenden, wenn der Gegner wesentlich mehr Felder besitzt als man selber, da dann die Chance eines Dazugewinns am höchsten ist.
7. Mit Hilfe dieses Extras ist es möglich, ein vollständiges helles Quadrat wieder zu verdunkeln und damit die dazugehörigen Eckpunkte und einen Punkt zu „kassieren".

Extras, bei denen ein bestimmtes oder mehrere Felder ausgewählt werden müssen und eine Ausführung nicht mehr gewünscht oder nicht möglich ist, können durch Druck auf die ESC-Taste abgebrochen werden, wobei danach der normale Zug ausgeführt werden kann. Das Extra geht durch diese Aktion jedoch verloren. Man sollte vor der Aktivierung eines Extras also immer prüfen, ob dies überhaupt sinnvoll ist.

Viel Spaß beim Spielen wünscht Stefan Keinitz und Ihr D-E-R-Team.

Anleitungen

GEOQUIZ

von Tobias Gebert

Start von Menü mit: 04 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER990\GEO
Manueller Start mit: GEOQUIZ (RETURN)
Komprimierte Datei: !GEO.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: GEOQUIZ.EXE



Geoquiz ist ein Quizspiel über die Länder und Hauptstädte unserer Erde.

Hauptmenü

Im Hauptmenü haben Sie die Möglichkeit, sich einen Kontinent auszusuchen oder alle Kontinente gemischt, über die Sie abgefragt werden möchten.

Untermenüs

In den Untermenüs der einzelnen Kontinente haben Sie zuerst die Wahl sich einen Abfragemodus auszusuchen. Sie haben die Auswahl zwischen:

1. Land-Hauptstadt-Abfrage

Ein Land wird gewählt und Sie müssen die Hauptstadt eingeben.

2. Hauptstadt-Land-Abfrage

Eine Hauptstadt wird ausgewählt und Sie müssen das entsprechende Land eingeben.

3. Beides gemischt

Es wird unterschiedlich mal ein Land und mal eine Hauptstadt abgefragt. Hier geben Sie die gewünschte Nummer ein und drücken <RETURN>. Im zweiten Untermenü haben Sie die Möglichkeit, die Anzahl der Fragen auszuwählen. Sie geben die Anzahl der Fragen ein und drücken <RETURN>.

Bei Europa maximal 35 Fragen.
Bei Amerika maximal 30 Fragen.
Bei Asien maximal 45 Fragen.
Bei Afrika maximal 50 Fragen.
Bei allen Kontinenten gemischt maximal 170 Fragen.

Abfragen

Sie werden nun über Länder und/oder Hauptstädte abgefragt. Sie lesen die Frage auf dem Bildschirm und geben dann die entsprechende Antwort ein. In der oberen linken Ecke des Bildschirmes sehen Sie wie viele Fragen gefragt wurden, wie viele Sie richtig bzw. falsch beantwortet haben und wieviel Prozent der Fragen richtig beantwortet wurden.

Bitte beachten Sie bei der Eingabe die Groß- und Kleinschreibung. Bei einigen Eingaben gibt es Sonderfälle der Schreibweise, die bei der Eingabe beachtet werden müssen.



Sonderfälle:

Europa:	BR Deutschland	St. Helier
Amerika:	St. Johns	Dominikanische Republik
	St. Georges	Port-au-Prince
Asien:	Jemenitische Republik	Süd-Korea
	Nord-Korea	Saudi-Arabien
	Arabische Emirate	Papua-Neuguinea
Afrika:	Guinea-Bisseu	

Ergebnis

Nachdem alle Fragen beantwortet wurden, sehen Sie Ihr Ergebnis auf dem Bildschirm. Sie sehen hier auch wieder, wieviel Prozent der Fragen Sie richtig beantwortet haben. Hier sollten Sie bei:

Europa mindestens 95 Prozent,
Amerika mindestens 80 Prozent,
Asien mindestens 75 Prozent,
Afrika mindestens 55 Prozent und
alle Kontinente mindestens 75 Prozent
erreicht haben.

Ist Ihr Ergebnis allerdings schlechter, wird empfohlen, den Kontinent nochmals abzufragen, um auf das empfohlene Ergebnis zu kommen. Außerdem sollten Sie in regelmäßigen Zeitabständen testen und schauen wieviel Sie noch wissen. Hiermit können Sie Ihr Allgemein- bzw. Geographiewissen immer auf einem hohen Niveau halten. So haben Sie im Gegensatz zu anderen einen vielleicht entscheidenden Vorteil.

Ende

Wenn Sie im Hauptmenü eine andere Taste als die vorgegebenen oder die Null drücken wird das Programm beendet.

Anleitungen



Start von Menü mit: 05 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER990\GEO
Manueller Start mit: GEOINFO (RETURN)
Komprimierte Datei: !GEO.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: GEOINFO.EXE

Geoinfo besteht aus einem Programmteil mit Daten zu über 150 Ländern der Erde und einem Währungsrechnungsprogramm, welches Kurse zu über 150 Ländern enthält.

Hauptmenü
Im Hauptmenü haben Sie die Wahl zwischen dem Info- und dem Währungsteil des Programmes. Geben Sie die entsprechende Nummer ein und der Programmteil wird gestartet.

Info

Ländermenü
Im Ländermenü können Sie sich ein Land aussuchen, über das Sie die Daten haben möchten. Sie sehen zuerst die erste Seite des Menüs mit den ersten 80 Ländern, auf Tastendruck bekommen Sie die zweite Seite zu Gesicht. Geben Sie nun die Nummer des Landes ein, über welches Sie sich die Daten ansehen wollen. Wenn Sie eine Nummer eingeben, die nicht einem Land zugeordnet ist, dann kommen Sie auf die erste Seite des Ländermenüs zurück.

Daten drucken
Nachdem Sie ein Land gewählt haben, werden Sie gefragt, ob Sie die Daten ausgedruckt haben wollen. Wenn Sie 'j' eingeben, werden Sie aufgefordert den Drucker einzuschalten und dann eine Taste zu drücken. Wenn Sie dies getan haben, werden die Länderdaten auf Ihren Drucker ausgegeben.
Wichtig: Ein Epson-kompatibler Drucker ist hierfür nötig. Nun kommen Sie mit der entsprechenden Taste entweder ins Ländermenü oder ins Hauptmenü zurück.

Länderdaten
Wenn Sie die Frage nach dem Ausdrucken mit 'n' beantwortet haben, sehen Sie nun die wichtigsten Daten über das gewählte Land. Die Daten sind meistens aus dem Jahre 1986. Wenn Sie bei einem oder zwei Datenpunkten ein '–' sehen, dann lag der Wert nicht vor. Sie können nun wählen ob Sie ins Länder- oder Hauptmenü zurück wollen.

Währungsrechnen

Ländermenü
Dieses Ländermenü gleicht dem Ländermenü des Infoteils, schauen Sie zur Information an der entsprechenden Stelle des Handbuches nach.

Mit Währungen rechnen
Nachdem Sie ein Land gewählt haben, können Sie entweder die entsprechende Landeswährung in DM oder umgekehrt ausrechnen. Wählen Sie hier den entsprechenden Menüpunkt und geben nun den Geldbetrag der gefragten Währung ein und drücken Sie <RETURN>. Für Dezimalstellen drücken Sie anstatt einem Komma einen Punkt. Nun sehen Sie den eingegebenen Betrag in der eingegebenen Währung und in der Umtauschwährung. Die meisten Kurse sind von 1986, die gängigsten allerdings von 1990. Nun können Sie durch Druck der bestimmten Nummer mit der gleichen Währung weiterrechnen, ins Länder- oder Hauptmenü zurück.

Maßerechnen

Maßemenü
Im Maßemenü haben Sie die Möglichkeit, sich ein Maß auszusuchen mit dem Sie rechnen möchten. Hierzu drücken Sie die jeweilige Zahl und dann <RETURN>.

Maßerechnungen
Diese Rechnungen laufen nach dem gleichen Schema ab wie das Rechnen mit Währungen. Schauen Sie hierzu an der entsprechenden Stelle im Handbuch nach.

Ende
Wenn Sie eine andere Taste oder die 3 als die vorgegebenen drücken, verlassen Sie das Programm.

Anleitungen

VIDEO



Steht in Verzeichnis: \DER990\VIDEO
Start von Menü mit: 06 (RETURN)
Erster Start für Installation: 06I (RETURN)
Manueller Start: V (RETURN)
Manueller Start für Installation: VIDEO (RETURN)
Komprimierte Datei: !VIDEO.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: VIDEO.EXE
SETUP.DAT
V.BAT
KASSE.DAT
FILME.REL
KUNDE.REL
VERLEIH.REL

Bevor Sie das Videoprogramm benützen, müssen Sie einmal die Installation des Programmes durchführen. Start der Installation vom Menü mit: 06I (RETURN). Manueller Start mit: VIDEO (RETURN). Bei der Installation werden Sie nach den Verzeichnisnamen gefragt in welchem Sie das Programm installiert haben.

Leistungsmerkmale:
Menüführung durch das gesamte Programm.
Bei falscher Bedienung Hinweise durch Fehlermeldung.
Das Programm kann mehrere Laufwerke benutzen, wobei die Nutzung der Laufwerke der Anwender im SETUP festlegt.
Die Dateinamen können frei gewählt werden.
Individuelle Druckeranpassung.

Sonstiges:
Druckeranpassung möglich.
Karteiartiger Druck von Kundendaten.
Suchkriterien frei wählbar.

Besonderheiten:
Die meistbenutzten Tasten in diesem Programm sind die: Return-, Escape-, Löschtaste
Die Löschtaste befindet sich gewöhnlich über Return/ Entertaste und hat den Aufdruck <–.

Teilweise werden Antworten vorgegeben, zur Übernahme genügt ein Return, Löschen ist nur mit der Löschtaste möglich.
In den Eingabemasken kann man sich mit den Richtungstasten (CSR) frei bewegen, verlassen werden die Masken mit der Taste ESC.
Unkorrekte Eingaben werden durch eine Fehlermeldung angezeigt.
Diese Dateien befinden sich auf der Disk:

1. Programmstart:
Bei Ihrem ersten Programmstart werden Sie aufgefordert die Dateinamen für das Programm anzugeben.
Sie können die Dateien auf verschiedene Laufwerke und/ oder Platten aufteilen.
Das SETUP gibt als Vorgabe das aktuelle Startlaufwerk an.
Zweckmäßigerweise sollte die Datei für das Setup und die Startdatei auf der gleichen Diskette/Platte sein.
Die Startdatei ist der Name der Batchdatei, Vorgabe ist v.bat.
Nach der Installation müssen Sie das Programm durch die BAT-Datei neu starten.
Von jetzt an brauchen Sie nur noch diesen Namen einzugeben um VIDEO zu starten.

Video-Hauptmenü:
Achtung!
Auch wenn das Menü noch im Aufbau ist, können Sie Ihre Wahl treffen (Reinscrollen des Copyrights).

1. Filmeingabe:
2. Feld> Cas.Kennung = 5 Zeichen (Zahlen/Buchstaben)
3. Feld> Filmtitel = 40 Zeichen (Zahlen/Buchstaben)
4. Feld> Filmart = 20 Zeichen (Zahlen/Buchstaben)
5. Feld> Preis = 3 Zeichen (Zahlen)
6. Feld> Altersklasse = 2 Zeichen (Zahlen)
7. Feld> Das Feld im Verleih seid wird automatisch gesetzt und ist nicht zu verändern.
Durch Verändern der Filmnummer (1. Feld) ist es möglich Einträge zu verändern, allerdings nicht den Verleihpreis; dies wird an einer anderen Stelle beschrieben.
Nach Eingabe aller Felder ESC drücken und Sicherheitsabfragen beantworten.
Es müssen alle Felder beschrieben werden, ansonsten wird die Eingabe ignoriert.
Der Programmteil kann durch Drücken der ESC-Taste jederzeit verlassen werden, nachdem die Sicherheitsabfrage mit A = Abbruch beantwortet wurde.

2. Kundeneingabe:
Hier gilt das gleiche wie bei der Filmeingabe.
Sollte ein Kunde seine Telefonnummer nicht angeben wollen, muß dieses Feld mit 0 beschrieben werden.
Sämtliche Daten dienen Ihrer eigenen Sicherheit!
Geben Sie daher bitte keine Pseudodaten für Ihre Kunden ein. Das Programm ist nicht in der Lage zu prüfen ob die Nummer des Personalausweises korrekt ist!

3. und 4. Daten suchen (Film oder Kunde):
Hier haben Sie die Möglichkeit serienweise zu suchen, das heißt Sie geben den oder die Suchbegriffe an.
Führende Leerzeichen werden nicht anerkannt. Bei der Filmsuche besteht ferner die Möglichkeit, sich die Daten



Anleitungen

auf dem Drucker ausgeben zu lassen. Allerdings sollten Sie sich vorher die Druckeranpassung durchlesen und für Ihren Drucker einstellen.

5. Verleih
Als erste Eingabe wird die Kundennummer verlangt, sodann wird der Datensatz angezeigt. Nach einer Abfrage ob die Kundendaten in Ordnung sind gelangen Sie zum Verleih der Filme.
Hier wird nach der Cas.Kennung gefragt, diese Eingabe mit Return abschließen, es wird dann der Titel angezeigt. Das Feld für die Verleihzeit wird sodann aktiv. Hier können Sie die Vorgabe mit Return übernehmen. Es folgt noch eine Sicherheitsabfrage (mögliche Tippfehler?), sodann wird der Preis errechnet.
Geben Sie nun die nächste Cas.Kennung ein. Nur Return beendet diesen Verleihvorgang. Es erscheint ein Fenster mit dem Betrag den der Kunde zu zahlen hat. Mit einem Tastendruck gelangen Sie wieder in die Maske mit den Kundendaten, drücken Sie jetzt auch wieder nur Return, gelangen Sie wieder ins Hauptmenü. Andernfalls findet der nächste Verleihvorgang mit dem nächsten Kunden statt.
Keine Angst, Sie können einen Film nicht verleihen, den das Programm bereits als außer Haus vermerkt hat.
Sollte ein Film vorbestellt sein, entscheiden Sie ob dieser Kunde den Film erhält. Ist der Kunde zu jung für den Film, tragen auch Sie die Entscheidung.

6. Rückgabe
Hier geben Sie nur die Cas.Kennung ein, um den Film als wieder im Haus einzutragen. Sollte der Kunde die Verleihzeit überschritten haben, so wird sofort das Kassenfenster aufgebaut mit dem Betrag der nachzuzahlen ist.
Den Menüpunkt Rückgabe verlassen Sie indem Sie bei dem Feld Cas.Kennung nur Return drücken.

7. Sondermenü:
Erklärungen siehe Sondermenü.

8. Vorbestellung:
Hier können Sie Filme als vorbestellt markieren bzw. die Markierung entfernen. Sie wird bei Verleih automatisch entfernt.
Bei einer Rückgabe wird an dieser Markierung nichts geändert. Durch Druck auf die Tasten J oder N kann die Markierung geändert werden. Verlassen wird der Programmteil durch Return wenn das erste Feld nicht beschrieben ist.

9. Programmende:
Von hier wird das Programm ordentlich verlassen, alle Puffer werden geleert bevor die Dateien geschlossen werden.
Verlassen Sie das Programm nur über diesen Menüpunkt, es ist zu Ihrer eigenen Datensicherheit.

Video-Sondermenü:
1. Preisänderung:
Von hier kann durch Eingabe der Cas.Kennung der Verleihpreis geändert werden. Nach Eingabe der Cas.Kennung wird der Filmtitel angezeigt und der alte Preis, nun kann der neue Preis eingegeben werden.
Drücken Sie in diesem Feld nur Return, so bleibt der alte Preis erhalten.
Verlassen wird der Programmteil durch Drücken von Return im Feld Cas.Kennung, wenn dieses leer ist.

2. Film-Datendruck:
Hier wählen Sie die Felder, die Sie benötigen, aus, indem Sie diese mit einem * markieren. Nur diese Felder werden gedruckt. Ein nicht bereiter Drucker wird vom Programm erkannt.

3. Daten aus ASCII-File:
Von hier können Sie Daten aus einem Textprogramm übernehmen, es wird gefragt, ob es sich um Film-, oder Kundendaten handelt.
Für Filmdaten gilt folgendes Format:
Cas.Kennung, Filmtitel, Filmart, Preis, Altersklasse, Datum (Format = 010389 = [1. 3. 89] oder Leerzeile)
Für Kundendaten:
Name, Vorname, Straße Nr., Postleitzahl, Wohnort, Telefon (Format = 057441079 = (5744/1079)), Geburtsdatum (Format siehe oben), Personalausweisnummer, Kunde seit (Format siehe oben).
Das Programm erfragt den Dateinamen der Daten. Es erfolgt keine Prüfung auf Richtigkeit der Quelle in bezug auf die Daten, da im voraus nicht ersichtlich, was Sie speichern möchten.

4. Daten als ASCII
Hier werden die Daten von Kunden oder Filmen als Datei ausgelagert, Sie haben die Möglichkeit, vorher zu bestimmen welche Daten benötigt werden. Sodann will das Programm den Dateinamen wissen.

5. Katalogdruck:
Hier bestimmen Sie Ihren Kopf, der auf jeder Druckseite wiederholt wird, ebenso die Fußzeile.
Die Zeilen werden automatisch zentriert und vor Druck auf dem Monitor zur Kontrolle angezeigt.
Weiterhin können Sie wählen ob Ihr Kopf umrandet werden soll.
Ferner können Sie die Parameter für das Papierformat verändern sowie die Anzahl der Kataloge bestimmen.

6. Kunde <> Film:
Von hier können Sie feststellen, welcher Kunde welchen Film hatte, oder welcher Film bei welchem Kunden war.

7. Kunde – Datendruck:
Hier werden die Kundendaten an Hand Ihrer Wahl gedruckt.

8. Drucker – Daten:
Hier passen Sie Ihren Drucker an.
Das erste Reverse-Feld bestimmt die Anzahl der Steuerbefehle für den einen Vorgang.
Sollten Sie einen NEC P2200 besitzen, so ist die Einstellung bereits optimal. Verändern Sie Parameter und verlassen den Programmteil ohne zu speichern, ist Ihre Änderung solange der Computer in Betrieb ist aktiv.

9. Hauptmenü:
Rücksprung ins Hauptmenü.

Anleitungen

WRLOTTO V1.0

Von Wregar J. D.

Steht in Verzeichnis: \DER990\WRLOTTO
Start von Menü mit: 07 (RETURN)
Manueller Start mit: WRLOTTO (RETURN)
Komprimierte Datei: !WRLOTTO.EXE

Zum Start von Programm WRLOTTO werden folgende Dateien benötigt: WRLOTTO.EXE Programm
WRLOTTO.HLP Hilfetexte

Weitere Dateien sind bereits vorhanden.

SAMSTAG.ALL	Lottozahlen Samstagsziehung (ab 1955)
MITTWOCH.ALL	Lottozahlen Mittwochsziehung (ab 25/88)
*.TIP	System-Tips
VEW*.ERG	System der Verkürzten Engeren Wahl

Diese Dateien sind im ASCII-Code und können mit jedem Editor bearbeitet oder auch neu erstellt werden. Sie werden aber auch vom Programm WRLOTTO verändert. (ZIEHUNGEN EINGEBEN)

```
Dateiformat *.ALL (Lotto Ziehungen)
01    05    06    08    23    45    07    05    03    90
                                    |     |     |     |
                                    |     |     |     Jahr
                                    |     |     Ziehung (1 = Mittwoch 1, 2 = Mittwoch 2, 3 = Samstag)
                                    |     Woche der Ziehung
|     |     |     |     |     |     Zusatzzahl
                                    6 Lottozahlen
Dateiformat *.TIP (System-Tips)
1     2     3     4     5     6     je 3 Stellen pro Zahl
4     8     12    13    16    17
```

Die Datei *.ERG wird vom Programm WRLOTTO erzeugt. Es sind die Zahlen für den Lottoschein.

1 5 7 17 25 36 → 3:28 4:0 5:0 6:0

6 Lottozahlen Anzahl der Kombinationen, die diese Zahlen bisher erreicht haben (3:28 = nicht 28 Dreier, sondern Varianten, die bisher gezogen wurden).

Mit den Dateien VEW *.ERG können die Ergebnisse Ihres Systemscheines ermittelt werden. Dazu geben Sie die Reihenfolge der Treffer ein. Z. B.: Sie haben mit den Zahlen 6, 10, 17, 23, 28, 33, 38, 42, 48 mit dem System VEW012 gespielt. Es wurden die Zahlen 17, 33, 48 gezogen.

Um die Trefferzahl zu ermitteln geben Sie
3 (17 dritte Zahl)
6 (33 sechste Zahl)
9 (48 neunte Zahl)
0 (Platzhalter)
0 (Platzhalter)
0 (Platzhalter)
0 (Platzhalter) ein. Wählen Sie bei der Dateiauswahl die Datei VEW012.ERG an. Das Ergebnis ist die Anzahl der Treffer.

Das Programm wird laufend überarbeitet und mit den neuesten Lottozahlen versehen. Sollten Sie über interessante Tips und Tricks verfügen, die in den Rahmen dieses Programms passen, so würde ich mich über einen Brief von Ihnen sehr freuen.
Das Programm WRLOTTO ist sogenannte „SHARE WARE", das heißt, es darf kopiert und weitergegeben werden. „Autorisierter Benutzer" werden Sie durch die Überweisung der Registrationsgebühr. Jede Änderung des Programms verstößt gegen das Urheberrecht.
Prüfen Sie bitte, ob das Programm und das Update Ihr Interesse finden. Falls dies, was ich hoffe, der Fall ist, überweisen Sie bitte 20 DM, um sich als autorisierter Benutzer registrieren zu lassen. Jeder „Autorisierte Benutzer" erhält eine aktualisierte Version.

Adresse: Wregar J. D., Coburger Straße 9a, D-8520 Erlangen – Stichwort: WRLOTTO

ALL COMP

VON STEFFEN TROLL

Steht in Verzeichnis: \DER990\UTI
Start von Menü mit: 08 (RETURN)
Manueller Start mit: ALLCOMP (RETURN)
Komprimierte Datei: !ALLCOMP.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: ALLCOMP.EXE

Mit diesem Programm kann man überprüfen, welche Dateien und Programme auf einem Datenträger doppelt vorhanden sind und unnötig Speicherplatz verschwenden. Besonders im Laufe eines Festplattenlebens steigt die Zahl der doppelten Dateien. Das Programm überprüft immer das Laufwerk von dem es gestartet wird. Das Ergebnis des Vergleiches wird in einer Datei namens ALLCOMP.DAT abgelegt.

Anleitungen

DOPDRUCK

VON H. J. SCHLOSSAREK

Steht in Verzeichnis: \DER990\UTI
Start von Menü: nicht möglich
Manueller Start mit: siehe Anleitung
Komprimierte Datei: !DOPDRUCK.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: DOPDRUCK.EXE

Dopdruck ist ein Programm, um Programmlistings oder Texte mehrspaltig auf den Drucker auszugeben. Durch dieses Programm wird Druckerpapier gespart und man hat nicht ellenlange Papierschlangen in der Hand.

Aufgerufen wird dieses Programm aus der Kommandoebene von DOS mit zwei Parametern, z. B.: dopdruck dopdruck.pas 1.

Nach dem Programmnamen folgt der erste Parameter, und zwar der Name des auszudruckenden Textes.

Der zweite Parameter gibt an, ob eine Zeilennumerierung mit ausgedruckt werden soll.

0 = ohne Zeilennumerierung
1 = mit Zeilennumerierung

Sollte der Aufruf des Programmes ohne Parameter erfolgen, so wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben, das gleiche gilt, falls der Drucker nicht eingeschaltet ist.

HGCIBM

Emulation für HERKULES-Karten

Start von Menü mit: 10 (RETURN)
Steht in Verzeichnis: \DER990\UTI
Manueller Start mit: HGCIBM/E (RETURN)

Um die Programme mit CGA-Grafik starten zu können, müssen Besitzer einer Herkules-Karte zuvor dieses Emulationsprogramm starten.

HGCIBM/E

Das Programm bewirkt, daß Ihre Grafikkarte eine CGA-Karte simuliert. Wenn Sie das Programm nicht mehr benötigen, können Sie es mit

HGCIBM/U

wieder desinstallieren.

Turbo-Pascal-Kurs Vom Einsteiger zum Profi

Programmieren mit TURBO-PASCAL

(Version 4.0–5.5)
Vom Text bis zur Grafik
(c) H. J. Schloßarek
Teil V

Die Quellcodes der Programme finden Sie im Verzeichnis \DER990\PAS05.

Nun sind wir bei Teil V unseres Pascalkurses angelangt, vom Grafikteil (ab Teil VII) des Kurses trennt uns nur noch eine Ausgabe.
Doch erst einmal zu diesem Teil.
Bis hierhin wurden alle Ausgaben des Taschenrechners auf dem Bildschirm angezeigt. Das werden wir ändern, dabei hilft uns das Unit Printer von TP und die Procedure drucken. Das Unit Printer deklariert im Interfaceteil eine Textdateivariable mit Namen LST, die der Geräteeinheit LPT1 (MS-DOS) im Implementationsteil zugeordnet wird.
Was ist eine Textdateivariable?
Sobald Sie TP starten, wird automatisch das Unit System in die Entwicklungsumgebung eingebunden und stellt dem Programmierer den Standardsprachumfang zur Verfügung. Deswegen darf das Unit System auch nicht mit USES noch einmal in ein Programm eingebunden werden. Man kann die Teile einer Computereinheit, auf denen Daten ausgegeben oder von denen Daten eingelesen werden, als Dateien bezeichnen. Um sie „anzusprechen“, müssen ihnen Namen zugewiesen werden. Das Unit System weist der Tastatur den Namen Input und dem Bildschirm den Namen Output zu.
Es gibt drei Dateitypen in TP, und zwar:

Textdateien:

Eine Textdatei wird als Folge von Zeilen betrachtet, wobei eine Zeile aus einer Anzahl von Zeichen mit abschließendem Zeilenvorschub besteht.

```
Zum Beispiel:                    {Ein Programm um Text in eine Datei zu
                                 schreiben}
PROGRAM textschreiben;
VAR
      daten:TEXT;                {Deklaration der Textdateivariablen}
      dateiname,zeile:STRING;
                                 {Dateiname = Name unter dem die Datei}
                                 {z. B.: auf Diskette gespeichert wird}
                                 {Dateiname z. B.: A:test.txt}
                                 {wobei A: sich auf Laufwerk A bezieht}
                                 {zeile nimmt den eingegebenen Text auf}
BEGIN
      WRITE('Name der Datei: ');
      READLN(dateiname);         {Dateiname einlesen}
      ASSIGN(daten,dateiname);   {Ordnet der Dateivariablen den eingegebenen}
                                 {Namen zu}
   REWRITE(daten);               {Öffnet die Datei für Schreibaktionen}
                                 {sollte eine Datei mit gleichem Namen}
                                 {bereits vorhanden sein, wird diese}
                                 {überschrieben}
      REPEAT
      READLN(zeile);             {Textzeile einlesen}
      WRITELN(daten,zeile);      {Textzeile in Datei schreiben}
      UNTIL zeile = '';          {bis nur Return eingegeben}
      CLOSE(daten);              {Jede geöffnete Datei muß nach Abschluß}
                                 {der Arbeit mit ihr wieder geschlossen}
                                 {werden}
   END.
PROGRAM textlesen;               {Ein Programm um Text aus einer Datei zu
                                 lesen}
VAR
      daten:TEXT;                {Deklaration der Textdateivariablen}
      dateiname,zeile:STRING;
                                 {Dateiname = Name unter dem die Datei}
                                 {z. B.: auf Diskette gespeichert wird}
                                 {Dateiname z. B.: A:test.txt}
                                 {wobei A: sich auf Laufwerk A bezieht}
BEGIN
      WRITE('Name der Datei: ');
      READLN(dateiname);         {Dateiname einlesen}
      ASSIGN(daten,dateiname);   {Ordnet der Dateivariablen den eingegebenen}
                                 {Namen zu}
      RESET(daten);              {Öffnet die Datei für Leseaktionen}
                                 {sollte eine Datei mit dem Namen}
                                 {nicht vorhanden sein, wird das Prg.}
                                 {mit einem Fehler abgebrochen}
      WHILE NOT EOF(daten) DO    {Solange Dateiende nicht erreicht}
      BEGIN
      READLN(daten,zeile);       {Textzeile aus Datei einlesen}
      WRITELN(zeile);            {Textzeile auf Bildschirm ausgeben}
      END;
      CLOSE(daten);              {Jede geöffnete Datei muß nach Abschluß}
                                 {der Arbeit mit ihr wieder geschlossen}
                                 {werden}
   END.
```

Typisierte Dateien:

Aus einer Folge von Komponenten des gleichen Typs bestehen diese Dateien.

```
                                 {Ein Programm zum Ordnen Ihrer Disketten}
PROGRAM disketten_verzeichnis;
USES CRT;
TYPE
      disktyp = RECORD           {Zusammenfassung verschiedener}
                                 {Datentypen}
                                 {zu einem Verbund (RECORD)}
         nr : INTEGER;
      inhalt : STRING[20];
      END;                       {RECORD muß mit END abgeschlossen}
                                 {werden}
                                 {disktyp speichert eine Diskette}
   VAR
   diskdaten:FILE OF disktyp;    {eine Datei, die aus Komponenten des}
                                 {Types disktyp besteht}
   disk:disktyp;                 {Variable um Daten einzulesen}
   dateiname:STRING;
   fehler:integer;               {Variable für Fehlercode von IOresult}
   ch:CHAR;
   PROCEDURE datenlesen;
   BEGIN
   CLRSCR;
      GOTOXY(1,1);
      WRITE('Name der Datei: ');
      READLN(dateiname);         {dateiname einlesen}
      ASSIGN(diskdaten,dateiname);   {Ordnet der Dateivariablen den}
                                 {eingegebenen Namen zu}
      {$I-} RESET(diskdaten); {$I+}  {$I- automatische Prüfroutine aus-}
                                 {schalten, mit Function IOresult}
                                 {selbst auf Fehler prüfen}
      fehler:=IOresult;          {Fehlercode in fehler speichern}
      IF (fehler = 0) THEN       {Falls Datei schon vorhanden, Frage}
         BEGIN                   {Dateiüberschreiben J/N ausgeben}
         GOTOXY(1,1);
         CLREOL;                 {Zeile ab Cursorposition löschen}
         WRITE('Datei mit diesem Namen besteht schon,
         überschreiben J/N?');
         ch:=UPCASE(READKEY);
            IF ch = 'N' THEN     {Bei Eingabe = N, neue Eingabe}
               datenlesen
            ELSE
         BEGIN
         GOTOXY(1,1);
         CLREOL;
         WRITE(dateiname);
         REWRITE(diskdaten);     {Siehe oben}
            END;
         END;
         disk.nr:=0;
         disk.inhalt:='';
         REPEAT
         GOTOXY(1,3);
         CLREOL;
         WRITE('Disknr.: ');
         READLN(disk.nr);        {Disknr. in RECORD einlesen}
         GOTOXY(1,4);
```



Turbo-Pascal-Kurs Vom Einsteiger zum Profi

```
        CLREOL;
        WRITE('Diskinhalt: ');
        READLN(disk.inhalt);         {Diskinhalt in RECORD einlesen}
        WRITE(diskdaten,disk);       {RECORD in Datei schreiben}
        UNTIL (disk.nr <= 0) OR (disk.inhalt = '');
        CLOSE(diskdaten);            {Jede geöffnete Datei muß nach Abschluß}
                                     {der Arbeit mit ihr wieder geschlossen}
                                     {werden}
    END;
BEGIN
datenlesen;
END.
```

Untypisierte Dateien:

Typenlose Dateien gestatten den direkten Zugriff auf Diskettendateien ohne Rücksicht auf das Datenformat. Die Elemente bei diesen Dateien sind vom Typ her als Byte (kleinste Speichereinheit) anzusehen.

Lese- und Schreibprocedure für untypisierte Dateien:

BLOCKREAD(quelle,buffer,SIZEOF(buffer),gelesen);
liest eine Anzahl Blöcke (durch SIZEOF(buffer) definiert) aus der offenen Datei quelle in eine Variable (buffer), die groß genug sein sollte, um den Dateninhalt der zu lesenden Blöcke aufzunehmen, z. B. als ARRAY deklariert. Die Variable, gelesen vom Typ WORD, speichert die Anzahl der vollständig gelesenen Blöcke.

BLOCKWRITE(ziel,buffer,gelesen,geschrieben);
schreibt eine Anzahl Blöcke aus der Variablen buffer in die offene Datei ziel, geschrieben enthält Anzahl der geschriebenen Blöcke.

```
                    {Ein einfaches Kopierprogramm, das mit Kommandozeilen-}
                    {Parameter aufgerufen werden muß, z. B.:}
                    {pcopy A:pcopy.exe b:test.exe}
PROGRAM pcopy;
USES CRT;
  VAR
  quelle,ziel:FILE;                {Dateien von unbestimmten Typ}
  gelesen,geschrieben:WORD;        {Nimmt Anzahl der gelesenen und}
                                   {geschriebenen Bytes auf}
  fehler:integer;                  {Variable für Fehlercode von IOresult}
  buffer:ARRAY[1 .. 1024] OF BYTE;    {Speicherstelle für eingel. Zeichen}
  ch:CHAR;
  BEGIN
  CLRSCR;
  IF PARAMCOUNT < 2 THEN           {PARAMCOUNT speichert Anzahl der}
                                   {Parameter}
     BEGIN
     CLRSCR;
     GOTOXY(1,1);
WRITE('FALSCHE PARAMETERANGABE, RICHTIGE EINGABE WÄRE pcopy quelle
ziel');
DELAY(5000),                       {5 Sekunden warten}
CLRSCR;
HALT(1);                           {Programm beenden}
END;
  ASSIGN(quelle,PARAMSTR(1)); {Ordnet der Dateivariablen den}
                                   {1. Kommandozeilen-Parameter zu}
  {$I-} RESET(quelle,1); {$I+}     {$I- automatische Prüfroutine aus-}
                                   {schalten, mit Function IOresult}
                                   {selbst auf Fehler prüfen}
                                   {(quelle,1) -> Recordlänge = 1 Byte}
  fehler:=IOresult;                {Fehlercode in fehler speichern}
  IF (fehler <> 0) THEN            {Falls Datei nicht vorhanden}
     BEGIN                         {wird Programm abgebrochen}
     GOTOXY(1,1);
     CLREOL;                       {Zeile ab Cursorposition löschen}
     WRITELN('Datei mit Namen ',PARAMSTR(1),' nicht gefunden
     Prg.-ENDE ');
     WRITE('Bitte Taste drücken!');
     ch:=UPCASE(READKEY);
     CLRSCR;
     HALT(1);
     END;
     ASSIGN(ziel,PARAMSTR(2));
     REWRITE(ziel,1);              {Siehe oben}
     WRITELN(FILESIZE(quelle), ' Bytes werden kopiert . . .');
     REPEAT
     BLOCKREAD(quelle,buffer,SIZEOF(buffer),gelesen);  {Daten lesen}
     BLOCKWRITE(ziel,buffer,gelesen,geschrieben);      {Daten schreiben}
     UNTIL (gelesen = 0) OR (gelesen <> geschrieben);
                                   {Schleife verlassen wenn keine Daten mehr}
                                   {vorhanden}
     CLOSE(quelle);                {Jede geöffnete Datei muß nach Abschluß}
     CLOSE(ziel);                  {der Arbeit wieder geschlossen werden}
     END.
```

Soweit zur Beschreibung der Dateitypen.
TP stellt für die Dateiverarbeitung verschiedene Standardfunktionen und Proceduren zur Verfügung.

Standardproceduren und Funktionen für alle Dateien:

ASSIGN-Procedur -> ordnet einer Dateivariablen (die im Programm benutzt wird) eine externe Datei (z. B.: auf Diskette) zu.
Aufruf mit ASSIGN(intern,extern);

CHDIR -> wechselt das momentan gesetzte Directory.
Aufruf mit CHDIR(Pfadname); Pfadname vom Typ STRING

CLOSE -> schließt eine offene Datei
Aufruf mit CLOS(Name der Datei);

EOF -> prüft, ob das Ende der angegebenen Datei erreicht ist und liefert einen Wahrheitswert zurück.
Aufruf z. B.: WHILE NOT EOF (DATEI) DO
{solange das Dateiende nicht erreicht}

ERASE -> löscht eine externe Datei, wobei die durch ASSIGN zugeordnete Datei nicht geöffnet sein darf.
Aufruf z. B.: ASSIGN (Datei,Dateiname);
ERASE (Datei);

GETDIR -> ermittelt das momentan gesetzte Directory des angegebenen Laufwerks.
Aufruf z. B.: GETDIR(1,name); WRITE('Directory auf Lw. A: ist ',name);
0 = gesetztes Laufwerk, 1 = Lw. A:, 2 = Lw. B: usw.

IOResult -> liefert den Status der zuletzt ausgeführten Ein- oder Ausgabe Operation als Integerwert zurück.
Aufruf siehe Programm pcopy.

MKDIR -> erzeugt ein Unterverzeichnis
Aufruf z. B.: MKDIR(name); wobei name vom Typ STRING ist,
name z. B.: b:\unter;

RENAME -> gibt einer Datei einen neuen Namen.
Aufruf z. B.: ASSIGN (Datei, alter Name);
RENAME(Datei,neuer Name);

RESET -> öffnet eine existierende Datei.
Bei Textdateien nur für Leseoperationen.
Aufruf siehe Beispielprogramme.

REWRITE -> erzeugt eine Datei und öffnet sie, bestehende Datei wird überschrieben.
Aufruf siehe Beispielprogramme.

RMDIR -> löscht ein (leeres) Unterverzeichnis.
Aufruf z. B.: RMDIR(name); siehe MKDIR(name).

Soweit zu einigen Standardfunktionen zur Dateiverarbeitung, weitere folgen im nächsten Teil.

Kommen wir zu weiteren Funktionen für unseren Taschenrechner, soweit nötig befinden sich die Erklärungen dazu in den Kommentarzeilen.
Mit der Procedur drucken haben wir jetzt die Möglichkeit, unsere Berechnungen auch auf den Drucker auszugeben. Um den Drucker einzuschalten, muß die Tastenkombination Shift + F1 (XT-Tastatur) benutzt werden, zum Ausschalten Shift + F2.

```
                              {ERGEBNISSE DRUCKEN}
PROCEDURE drucken(erste,zweite:real;operat:CHAR);
  BEGIN
  IF ergdruck THEN
  CASE operat OF
  '*','-','+','/':
  BEGIN
     WRITELN(1st,erste:1:2,' ',operat,' ',zweite:1:2,' = ',ergeb:1:2);
END;
'n':
BEGIN
     WRITELN(1st,operat,'! (',erste:1:0,') = ',ergeb:1:0);
END;
'%':
     BEGIN
WRITELN(1st,erste:1:2,' ',operation,' ',
           zweite:1:2,operat,' = ',ergeb:1:2);
     END;
  END;
END;
FUNCTION potenzieren(basis,exponent:real):REAL;
  BEGIN
```

Kurse/Ich hasse Computer

```
      IF basis > 0 THEN potenzieren := EXP(LN(basis)*exponent)
    ELSE
    IF basis = 0 THEN                {Wenn Basis = 0 und Exponent > 0 dann ist}
    IF exponent > 0 THEN potenzieren := 0         {der Potenzwert = 0}
    ELSE                                           {ist der Exponent = 0 dann}
        IF exponent = 0 THEN potenzieren := 1    {ist der Potenzwert = 1}
        ELSE write (#7)
ELSE                                  {Falls Basis < 0}
      IF exponent = TRUNC(exponent) THEN
        IF ODD(TRUNC(exponent)) THEN
        potenzieren:= – EXP(LN(ABS(basis)) * exponent)
        ELSE
        potenzieren:= EXP(LN(ABS(basis)) * exponent)
      ELSE                            {Falls Basis < 0 und Exponent ein Bruch}
    IF (ABS(ROUND(1/exponent) – 1/exponent) < 1E–8 ) AND
    (ODD(ROUND(1/exponent)))THEN
    potenzieren:=–EXP(LN(ABS(basis))*exponent)
    ELSE write (#7);
END;
FUNCTION faku(fzahl:real):real; {Bis N!(33)}
BEGIN
    IF fzahl > 33 THEN
      BEGIN
    WRITE(#7);
    faku:=0;
    END;
    IF fzahl > 1 THEN faku := fzahl * faku(fzahl–1)
    ELSE
      faku:=1;
END;
FUNCTION prozentwert(gwert,pwert:REAL;operand:CHAR):REAL;
VAR
    hwert:REAL;
BEGIN
    hwert:=0.0;
      CASE operand OF
        '*':BEGIN
            prozentwert:=(gwert * pwert) / 100;
            ergebnis (36,6);
            END;
        '–':BEGIN
            hwert:=(gwert * pwert) / 100;
            prozentwert:= gwert – hwert;
            ergebnis (36,6);
            END;
        '+':BEGIN
            hwert:=(gwert * pwert) / 100;
            prozentwert:= gwert + hwert;
            ergebnis (36,6);
            END;
      END;
END;
```

Diese Funktionen sind in Trechn.exe eingebunden.

Im nächsten Teil folgen die restlichen Funktionen und eine genaue Bedienungsanleitung zum Taschenrechner.

Programme: TRECHN.EXE
TRECHN.PAS
TEXTSCH.EXE
TEXTSCH.PAS
TEXTLES.EXE
TEXTLES.PAS
DISKVER.EXE
DISKVER.PAS
PCOPY.EXE
PCOPY.PAS



Viel Erfolg beim Programmieren.

Basic, Logo, alles Claro?

Erst haben die Wissenschafter die Computer erfunden. Das war nicht so schwer, wenn man mal von dem Problem absieht, Stemmeisen und Preßlufthämmer zu bauen, die so klein sind, daß man damit unter dem Mikroskop arbeiten kann.

Schließlich gab es noch eine Hürde, die die Erfinder der Mikroelektronik überwinden mußten: Die Computer hatten zwar all die verlockenden Tasten und glänzenden Bildschirme, nur waren die Kisten leider dumm wie Stroh. Man mußte ihnen erst mal das Denken beibringen.

Dafür brauchte es eine bestimmte Sprache. Es wäre natürlich einfach gewesen, wenn alle Computer auf der Welt die gleiche Sprache lernen würden, aber es ist, wie so oft im Leben, mal wieder alles viel komplizierter.

Jeder Wissenschafter, der etwas auf sich hielt, erfand eine eigene Sprache – jeder noch ein bißchen schwieriger als die andere. Die berühmteste und „leichteste" Programmier-Sprache heißt BASIC und ist, wie der Name schon sagt, so etwas wie die Doofen-Sprache der Computer.

Basic muß man sich so ähnlich vorstellen wie den Umgangston eines Beamten des Einwohnermeldeamtes, wenn er glaubt, einen Türken oder Italiener vor sich zu haben. Und genau in diesem Sinne wird auch programmiert:





„Du Computer.
Ich neuer Chef aus Germany"

Dann folgt das berühmte „Enter". Wir drücken auf die Taste mit dem Linksabbieger-Pfeil. Das bedeutet soviel wie „kapiert?!"

Lassen Sie Ihren Computer erst mal diese kurze Zeile verdauen. Wenn er vernünftig ist, dann blinkt er ganz kurz und schreibt „o. k." auf den Bildschirm. Vielleicht piepst er aber auch nur, und es steigt schwarzer Rauch aus dem Gehäuse. Dann nehmen Sie noch einmal die Gebrauchsanleitung zur Hand und sehen nach, ob es richtig war, feuchte Socken in das Diskettenlaufwerk zu stopfen.

Nachdem wir dem Computer klargemacht haben, für wen er arbeitet, können wir jetzt schon ein bißchen schärfer rangehen:

„10: Jetzt nix mehr schlafen but schaffen: God bless Reagan und America"

Vor jeder Kommandozeile steht eine Zahl. Das mögen Computer, und es sieht außerdem auch sehr wissenschaftlich aus.

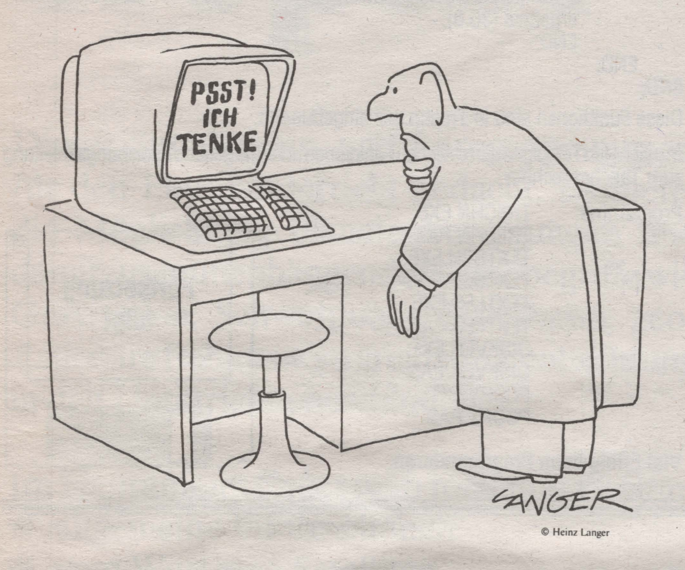
Das „but" ist mit Bedacht ausgewählt, denn schließlich sind die Computer in Kalifornien erfunden worden und darum für solche kleinen Amerikanismen äußerst aufgeschlossen. In diesem Zusammenhang ist es natürlich auch sehr diplomatisch, ab und zu einen kleinen Gruß an die Heimat anzuhängen. Jetzt wollen wir ihn zum Arbeiten bringen:



Ich hasse Computer

„20: If du nix schaffen then ich dir stop Strom from now to eternity“

Das ist eine handfeste Drohung, mit der wir ihm zeigen, daß wir auch vorm Äußersten nicht zurückschrecken. Denn nichts fürchtet ein Computer mehr, als daß ihm der Saft abgedreht wird. Dann vergißt er nämlich schlagartig alles, was er mühsam gelernt hat, und muß wieder ganz von vorne anfangen.
Die Programmzeile demonstriert zugleich die elegante Anwendung der sogenannten „If . . .then“-Schleife, die man immer benutzt, wenn man sozusagen mit der „elektronischen



© Heinz Langer

Faust“ auf den Tisch hauen will. Das gleiche gilt für die Wortkombination „from . . .to“. Damit macht man den Chips klar, daß sie ihren Bits mal ein wenig auf die Füße steigen sollen, denn schließlich wird hier nicht gebummelt, sondern geschafft. Jetzt lernt die Maschine, was zu tun ist:

„30: While ich schlafe du arbeiten: Erst Steuererklärung and save viele Marks: then go to Kühlschrank and mach mir Spiegelei mit Schinken: Claro?“

Na bitte, das war doch gar nicht so schwierig. Wie hat er die Sache aufgenommen? Normalerweise, wenn alles glattgegangen ist, müßte er jetzt antworten:

„Computer will nix Ärger: Alles machen was Boss sagt: Boss guter Mann.“

Wenn er dagegen frech wird, antwortet er möglicherweise nur mit einem „?“ oder er gibt unverschämte Worte von der Art:

„I can not read you“

– damit meint er, er versteht nichts.

„Please try again“

– einmal kurz Stecker raus.

„Spreken sie Teutsch“

– für diese Unverschämtheit zweimal Stecker raus.

„While you do all wrong – your wife makes software with other men“

– jetzt ist es an der Zeit, die Axt zu holen. Zögern Sie nicht. Es genügt ein kleiner Schlag auf die Konsole, damit beim Computer die Lichter ausgehen. Hat er dagegen Ihr Programm akzeptiert, dann brauchen Sie jetzt das Unternehmen nur noch zu starten. Sie geben ein:

„40: Run to meinem Schreibtisch und leg los“

Wenn jetzt alles gutgeht, fängt der kleine Kasten an zu ackern wie ein Wilder, und Sie können getrost in Ihre Stammkneipe um die Ecke gehen. Bis Sie nach dem zwölften Bier heimkommen, hat der Computer dafür gesorgt, daß Sie Millionär geworden sind. Geben Sie schon eine Runde aus!

Spezialprogramme

Dem fortgeschrittenen Programmierer werden hier noch ein paar Spezialprogramme an die Hand gegeben (wir weisen Sie allerdings ausdrücklich darauf hin, daß diese Programme urheberrechtlich geschützt sind. Jede Weitergabe oder Verteilung oder weitergebende Verteilung wird mit EDV-Kursen nicht unter fünf Wochenenden bestraft):

- *Say Lottozahlen from now bis Mittwochslotto and not forget Spiel 77*
- *How long bis ich Platz von Chef in mein Factory?*
- *Make Blondy from Kantine hot on me and go to mein Bett – please!*
- *Not load AIDS in me: I want be gesund und happy und viel Money – is doch logo!*

Wir reparieren ihn selber

Haben Sie keine Bedenken, sich an Ihren kleinen elektronischen Freund heranzuwagen. Er verträgt viel mehr, als es den Anschein hat.
Wenn Sie ihn erst zur Reparatur einschicken, bekommen Sie ihn so bald nicht wieder. Schließlich sind Computer kurzlebige Verbrauchsgüter, da machen sich die Hersteller nicht allzu viele Sorgen um Ersatzteile. Außerdem – haben Sie eine Vorstellung, wie lange so ein Ding braucht, bis es in die Firma nach Hongkong eingeschickt, repariert und gebracht werden kann?
Da ist es schon besser, wenn Sie sich selber ein bißchen auskennen.
Nur mit dem allerfeinsten Spzialgerät kann man den sensiblen Rechenmaschinen zu Leibe rücken. Legen Sie sich also bereit:

- Nägel
- Hammer
- Brecheisen
- Schubkarre
- Elektrobohrer
- Spitzhacke
- Cocktailshaker
- eine Flasche Gin
- eine Flasche Wermut
- eine Olive

(Fortsetzung folgt)

PD-Anleitung

Deutsche Anleitung zu

HOMEBASE

HOMEBASE ist ein Riese auf dem Gebiet der Hintergrundprogramme. Es hat sehr viele gute und nützliche Funktionen, die man im täglichen Leben am Computer braucht.
Um HOMEBASE starten zu können, müssen Sie erst einmal die Datei CONFIG.SYS auf Ihrer DOS-Diskette ändern. Dabei gehen Sie folgendermaßen vor:
Geben Sie bitte ein: EDLIN CONFIG.SYS
Danach geben Sie I ein und schreiben dann FILES=20
Dies bedeutet, daß 20 Dateien eröffnet werden dürfen.
Anschließend drücken Sie (ESC) und geben ein E ein. Jetzt brauchen Sie nur noch Ihren Computer neu zu booten (starten).
Sie starten HOMEBASE, indem Sie ganz einfach HOMEBASE eintippen und ENTER drücken. Anschließend drücken Sie die Tastenkombination (ALT) (SHIFT) (H) und das Hauptmenü von HOMEBASE erscheint auf Ihrem Bildschirm.

Ihnen stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

CALENDAR	=	Kalender
DOS	=	Benutzeroberfläche für DOS
EDITOR	=	Textverarbeitung
NOTEBASE	=	Notizblock
QUICKTERM	=	Terminalprogramm
K-CUT	=	Bildschirmteilung
CALC	=	Taschenrechner
OPTIONS	=	Tools
HELP	=	englischsprachige Hilfe
QUIT	=	Homebase verlassen

In dieser Anleitung finden Sie alle Funktionen genau erklärt.

CALENDAR

Beim Kalender finden Sie verschiedene Funktionen, die ich hiermit erklären möchte.

DAY

Sie sehen eine Kalenderseite des aktuellen Tages, in der sich ein Leuchtbalken befindet, der von Ihnen mit Cursortasten bewegt werden kann. Auf der rechten Seite sehen Sie Uhrzeiten. Diese können folgendermaßen geändert werden: Sie plazieren den Leuchtbalken auf die Uhrzeit und geben die gewünschte Zeit ein.
In der Mitte des Fensters können Sie Ihre Notizen machen. Falls mehr als eine Zeile benötigt wird, so muß am Ende jeder Zeile die (ENTER)-Taste gedrückt werden, damit Freiraum entsteht.
Rechts sehen Sie noch eine kleine Spalte, in der man zum Beispiel seinen Verdienst pro Stunde angeben kann.
Auf der rechten Seite befindet sich noch ein zweites Fenster. Dort können Sie längere Notizen für den ganzen Tag ablegen. Um in dieses Fenster zu gelangen, betätigen Sie einfach die (TAB)-Taste und Sie können gleich anfangen.

WEEK

Unter WEEK sehen Sie einen Kalender für die ganze Woche. Mit diesem Kalender erhalten Sie einen Überblick über Ihre Termine, denn jede belegte Uhrzeit ist besonders gekennzeichnet.
Mit den Cursorsteuertasten (LINKS) und (RECHTS) kann zwischen den Tagen gewählt werden und mit den Tasten (HOCH) und (RUNTER) können Sie zwischen den Wochen vor und nach der aktuellen Woche wählen. Mit den Tasten (PgDn) und (PgUp) haben Sie die Möglichkeit, die Monate zu wechseln.

MONTH

Hier erhalten Sie einen Monatskalender, wie man ihn meistens trifft. So sieht es aber nur auf den ersten Blick aus. Sie können wie immer mit Cursortasten einen Tag wählen und durch das Betätigen der (ENTER)-Taste erhalten Sie alle Einträge des ausgewählten Tages.

FIND

Es handelt sich hierbei um eine Suchfunktion. Es wird nach Einträgen gesucht. Stellen Sie sich vor, Sie erinnern sich an einen Abgabetermin für einige Bücher und Sie wissen nicht mehr, wann es soweit ist. Da schaltet man dann die FIND-Funktion ein.
Sie werden nach dem Begriff gefragt (in unserem Fall zum Beispiel Bücherabgabe) und drücken nach der Eingabe (ENTER). Sie erhalten danach den Tag, die Uhrzeit, das Datum, das Jahr usw.

PRINT

Sie fertigen mit PRINT einen Ausdruck Ihres Kalenders an. Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Tage nacheinander (zum Beispiel 09/05/1989, 09/06/1989 und 09/07/1989) oder einzelne Tage auszudrucken.
Sie werden zuerst gefragt, ob Sie bestimmte oder einzelne Tage ausdrucken möchten. Für einzelne Tage drücken Sie bitte N. Danach erhalten Sie die Meldung
Print the To-Do list(s) with appointement page(s)?
Sie werden gefragt, ob die Zusatznotizen zu diesem Tag auch ausgedruckt werden sollen. Sie geben ein Y für ja und ein N für nein ein.
Falls Sie sich vorhin für bestimmte Tage entschieden haben, so werden Sie vor dieser Meldung zuerst gefragt, mit welchem Datum angefangen werden soll, und sobald Sie dieses angegeben haben, wird von Ihnen verlangt, das Datum anzugeben, bei dem der Computer aufhören soll, Daten zu drucken.

CREATE

Die Funktion wird benötigt, um einen neuen Kalender zu erstellen. Es leuchtet ein Fenster mit der Meldung „Name of Calendar“ auf. An dieser Stelle sollen Sie den Namen des neuen Kalenders angeben (zum Beispiel Bücherabgabe). Sie bestätigen die Eingabe mit (ENTER) und es erscheint der neuerstellte Kalender in der Dateiliste.

ERA (erase)

Mit ERA löscht man einen Kalender. Dabei soll wie folgt vorgegangen werden:
1. Der Leuchtbalken soll auf dem Kalender plaziert werden, der gelöscht werden soll.
2. Wählen Sie die Funktion.
3. Auf die Meldung »Do you want to completely delete dateiname« antworten Sie mit einem N, wenn der Kalender nicht gelöscht werden soll, andernfalls mit einem Y für das Löschen.
4. Es muß noch die vorhin getroffene Wahl bei der Meldung »Are you sure« bestätigt werden. Ein Y für ja (Löschen) oder ein N für nein.

ROLL

Mit der ROLL-Funktion können Sie die Zusatznotizen „weiterrollen“ lassen.

PD-Anleitung

DATE

Sollten das Datum oder die Uhrzeit nicht stimmen, so kann es mit dieser Funktion geändert werden. Bitte denken Sie an das andere Eingabeformat (Monat:Tag:Jahr).

UNLOAD

Falls Sie sich schon im Kalender alles Nötige angesehen haben und HOMEBASE verlassen möchten oder eine andere Funktion (zum Beispiel Taschenrechner) auswählen möchten, so machen Sie bitte von folgender Funktion Gebrauch:
Mit UNLOAD löschen Sie den Kalender aus dem Speicher Ihres Computers. Dies ist notwendig, denn das Programm, das Sie gerade bearbeiten, benötigt vielleicht etwas mehr Speicher. Der Kalender wird nun aus dem Speicher entfert, er bleibt auf der Diskette.

HELP

Sie erhalten englische Kurzhilfe.

QUIT

Sie verlassen CALENDAR und gelangen in das Hauptmenü von HOMEBASE.

Soviel zu CALENDAR . . . NUN ZU DOS-SERVICE . . .

DOS-SERVICE

ist ein Teil von HOMEBASE, der für die Ordnung unter den Dateien zuständig ist. Sie können Dateien löschen, umbenennen, in ein Verzeichnis kopieren, Dateien auf einer Diskette oder Festplatte nach vielen Möglichkeiten ordnen und einiges mehr.
All das geschieht durch Menüs und Fenster. Sie benötigen zu allen Funktionen nur fünf bzw. sechs Tasten:
Die CURSORTASTEN, ENTER- und unter Umständen die ESC-Taste.
Zuerst erhalten Sie die Übersicht der Dateien im aktuellen Laufwerk. Alles wird in Fenstern übersichtlich aufgeführt. In ein solches Fenster passen 13 Dateien. Sollten sich mehr auf der Diskette befinden, so können Sie sich diese mit den Cursortasten HOCH und RUNTER einzeln ansehen oder seitenweise mit den Tasten PgUp (page up) und PgDn (page down) herholen. Sollten Ihnen die Informationen, die Sie mit dem DIR-Befehl erhalten, fehlen (Datum, Größe und Zeit), so drücken Sie die große +Taste auf dem Zahlenblock. Nun ist alles wie unter PC/MS-DOS!

Bevor ich jedoch beginne, Ihnen die Befehle zu erläutern, sollte ich Ihnen vielleicht das unterste Fenster erläutern. Darin finden Sie viele Informationen zu der aktuellen Diskette oder auch Festplatte.

Free disk space	=>	Freier Speicherplatz
Count of all files	=>	Anzahl der Dateien
Sort-by	=>	Wonach die Dateien sortiert sind
Volume	=>	Kennung der Diskette (wie LABEL unter MS-DOS)
Size of all files	=>	Größe aller Dateien zusammen
Count of marked files	=>	Anzahl der markierten Dateien
Size of marked files	=>	Größe der markierten Dateien

Falls Sie Verzeichnisse (directories) auf Ihrem Massenspeicher besitzen, so sollten Sie sich GOTO merken. Mit dem Befehl GOTO können Sie in ein Verzeichnis gelangen und mit UP kommen Sie wieder heraus. Dabei wird immer in einem Fenster der Inhalt des aktuellen Verzeichnisses angezeigt, so daß Sie auch die Dateien darin bearbeiten können.
Sollten Sie das Verzeichnis eines anderen Laufwerkes benötigen, ist die Funktion OPEN das Richtige für Sie.
Auf der rechten Seite erscheint ein kleines Fenster mit den Buchstaben A, B, C, D und E. Es handelt sich dabei um die Kennungen der Laufwerke.
Wählen Sie das Richtige aus und drücken Sie bitte die ENTER-Taste. Sie erhalten ein neues Fenster.
Die folgende Funktion ist TRANS. Sie wird zum Kopieren von Dateien in Verzeichnisse (directories) benötigt. Dazu muß zuerst die Datei ausgesucht werden, die in ein Verzeichnis hinein kopiert werden soll (SOURCE), und danach das Verzeichnis, das diese Datei aufnehmen soll (DESTINATION). Sobald diese bestimmt wurde, brauchen Sie nur die Funktion auszusuchen (copy = kopieren, move = bewegen, wobei die Datei kopiert und von SOURCE gelöscht wird) und ENTER zu drücken.
Es erscheint eine Meldung in der obersten Zeile. Falls Sie Ihres Vorgehens sicher sind, drücken Sie bitte die Y- oder y-Taste bzw. ein N oder n.
Sie werden aber noch eine Funktion zwischen SOURCE, DESTINATION und COPY, MOVE bemerken: EXCHANGE.
EXCHANGE dient dazu, Source und Destination zu vertauschen.
Als nächste Funktion/Befehl werden Sie in der obersten Zeile ERASE bemerken. Mit ERASE haben Sie die Möglichkeit, Dateien komfortabel zu löschen. Sie brauchen nur mit dem Leuchtbalken die gewünschte Datei zu markieren und danach die ENTER-Taste zu betätigen.
Darauf erhalten Sie folgendes:
ARE YOU SURE THAT YOU WANT ERASE dateiname.erw (Y/N)?
Sie müssen jetzt mit einem Y oder einem y bestätigen, daß Sie die Datei löschen möchten. Sollte das nur ein Versehen sein, so geben Sie einfach ein N oder n ein und die Funktion wird abgebrochen.
Möchten Sie eine Datei umbenennen, ihr also einen anderen Namen geben, so empfiehlt es sich, die Funktion RENAME zu benutzen. Sie brauchen nur mit dem Leuchtbalken die gewünschte Datei zu markieren und nach dem Betätigen der ENTER-Taste den neuen Namen inkl. der Dateinamenserweiterung anzugeben und danach wieder die ENTER-Taste zu drücken und die Datei wird umbeannt.
Die folgende Funktion ist dann wohl DIR. Nein, DIR hat nichts mit dem Anzeigen von Dateien zu tun, sondern befaßt sich mit Verzeichnissen (directories). Sie können Verzeichnisse anlegen (mit dem MAKE-Befehl), Verzeichnisse löschen (mit REMOVE), einen neuen Pfad setzen (mit PATH) oder ein neues Laufwerk mit einem neuen Verzeichnis festlegen (mit SET).
Hatten Sie schon einmal das Problem, daß 20 Dateien gleichzeitig kopiert werden sollten? Das geht bei HOMEBASE kinderleicht und dazu noch sehr schnell, und zwar mit der Funktion MARK (es werden Dateien markiert). Sie können alle Dateien mit MARK ALL markieren und dies mit UNMARK ALL rückgängig machen, falls es ein Fehler war. Das gilt jedoch für alle Dateien auf einem Datenträger. Sollten spezielle Dateitypen behandelt werden, so benötigt man die Funktion PATTERN.
Unter PATTERN brauchen Sie nur die Dateien anzugeben, zum Beispiel es sollen alle Dateien mit der Dateinamenserweiterung BAT behandelt werden.
Sie geben dann *.BAT ein und drücken die ENTER-Taste.
Sie können auch Wildcards benutzen und alles andere was PC/MS-DOS erlaubt. Eine genaue Erklärung finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.
Die markierten Dateien können Sie dann mit den Funktionen von DOS-SERVICE bearbeiten.

EDITOR

Mit EDIT können Sie nun Ihre Texte erstellen oder ändern. Das ist der eigentliche Editor (kleine Textverarbeitung). Sie benützen diesen so, wie man eine normale Textverarbeitung oder den Editor von Turbo Pascal 4.0 benutzt. Es gibt hier jedoch etwas, was es bei Turbo Pascal nicht gibt. Sie können mit F9 das Datum und mit F10 die Uhrzeit in Ihren Text einsetzen. Das letzte Wort eines Satzes wird am Ende einer Zeile an den Anfang der nächsten Zeile gesetzt (automatische Trennung). Sollte dieses nicht erwünscht sein, so können Sie dies mit der Funktion TOGLLE WRAP abschalten. Wenn am Ende des TOGLLE-WRAP-Satzes ein OFF steht, so ist diese Funktion abgeschalten.

PD-Anleitung

READ dient dazu, einen Text von der Diskette oder Festplatte zu laden, um ihn zum Beispiel zu bearbeiten oder auszudrucken. Sie werden mit FILENAME nach dem Dateinamen der Datei gefragt, die geladen werden soll. Sollten Sie zur Zeit einen Text bearbeiten, so erscheint diese Meldung auf Ihrem Bildschirm:
Are you sure you want to lose your changes?
Wenn Sie den aktuellen Text verlieren wollen, so geben Sie ganz einfach ein Y ein, und wenn es nur ein Irrtum war, brauchen Sie nur ein N einzugeben, um zum EDITOR zurückzukehren, um den Text zu speichern.
Im Gegensatz zu READ können Sie mit WRITE einen Text auf Ihre Diskette oder Festplatte speichern. Geben Sie bei FILENAME den gewünschten Dateinamen ein und betätigen Sie die ENTER-Taste.
CLEAR ist eine Funktion, mit der Sie vorsichtig sein sollten. Hiermit wird der Inhalt des Editorbildschirmes gelöscht. Sie müssen ein Y drücken, wenn Sie alles löschen möchten oder ein N, falls es sich um einen Irrtum handelt.
Mit NAME können Sie der aktuellen Datei einen neuen Namen geben. Dies ist vielleicht nach einer Änderung des Textes nötig.
PRINT druckt immer nur den aktuellen Text aus, also den, der sich gerade im Editorbildschirm befindet.
Sie sollten sich vergewissern, ob der Drucker betriebsbereit ist, sonst erhalten Sie eine Fehlermeldung. Es wird jeweils in der Schriftart gedruckt, auf die der Drucker eingestellt ist (z. B. LQ, NLQ oder Draft).

NOTEBASE

Sehr oft wird behauptet, HOMEBASE sei eine Datenbank. Das stimmt nicht ganz. Unter HOMEBASE gibt es NoteBase, womit Sie Ihre Texte oder sonstigen Einträge verwalten können.
SELECT dient dem Aussuchen einer NoteBase bzw. später eines Eintrages. Sie suchen sich das Richtige mit dem Leuchtbalken aus und betätigen die ENTER-Taste zum Bestätigen der Wahl.
Sie können mit Hilfe von GOTO eine NoteBase nach dem Dateinamen finden.
CREATE gibt Ihnen die Möglichkeit, eine neue NoteBase zu erstellen. Sie brauchen nur den Namen für die NoteBase und den Namen für die NoteBase unter DOS-Datei anzugeben. Soll die DOS-Datei den Namen der NoteBase tragen, so drücken Sie bitte an der Stelle die ENTER-Taste.
UNLOAD löscht eine NoteBase aus dem Speicher, nicht von einer Diskette. Es empfiehlt sich, diese Funktion zu benutzen, da eine NoteBase einiges an Speicherplatz verbraucht und es könnte sein, daß ein Programm wie DANCAD3D dann nicht mehr auf Ihrem Computer lauffähig ist, da schon viel Speicher durch HOMEBASE und die ganzen NoteBases belegt ist.
ADD dient dem Laden einer NoteBase von einer anderen Diskette oder einem anderen Verzeichnis einer Festplatte. Bei einer Festplatte sollten Sie auch den Pfad angeben.
REMOVE löscht eine NoteBase aus der Liste, aber jedoch nicht aus dem Speicher und Diskette!
DELETE löscht eine NoteBase endgültig von einer Diskette oder Festplatte. Falls Sie die vorher mit dem Leuchtbalken ausgesuchte NoteBase auch wirklich löschen möchten, so geben Sie bei der Meldung: Do you want to delete NoteBase file „deteiname" (Y or N) ein Y ein, und wenn es nur ein Irrtum war, dann eben ein N.
Falls Sie die Funktion SELECT benutzt haben, so erscheint ein völlig neues Menü in den zwei obersten Zeilen.

SEL = SELECT = Aussuchen eines Eintrages.
ADD = Einen neuen Eintrag eingeben, z. B. einen neuen Text.
DEL = Einen Eintrag löschen.
GOTO = Wie vorher.
REM = Remove = Auch wie vorher.
Upd = UPDATE = Sie können den Namen eines Eintrages ändern. Sie brauchen nur den neuen einzutippen und die ENTER-Taste zu drücken.
NEW = Sie können einen Eintrag vervielfältigen, und das mit einem anderen Namen.

Sie geben dem Eintrag einen neuen Namen und er erscheint einen Augenblick später am Ende der Liste, jedoch mit einem anderen Namen. Sie haben also zwei gleiche Einträge mit unterschiedlichen Namen. Jetzt können Sie den einen z. B. verändern, und wenn die Änderung nicht gelungen ist, haben Sie immer noch die unveränderte Datei.

PRT = Druckt die Einträge aus (Inhalt).
LIST = Druckt die Namen der Einträge aus.
IMP = Sie können Einträge z. B. von einer Textverarbeitung zu HOMEBASE importieren (ASCII-Format).
EXP = Einträge können von HOMEBASE aus zu einem anderen Programm exportiert werden.

Es gibt nach NoteBase zwei Teile, die miteinander zusammenhängen: K-Cut und QuickTerm.

CALCULATOR

Es handelt sich hierbei um den Taschenrechner von HOMEBASE. Dieser wird nicht durch ein Menü bedient, sondern durch eine Art eigener Programmiersprache mit zehn Befehlen.
Im untersten Fenster werden die Befehle oder Zahlen eingegeben und im rechten Fenster erscheinen alle mit dem Ergebnis. Im linken Fenster sehen Sie die Speicher. Es sind insgesamt 26. Sie können eine Zahl, die Sie nun öfter benutzen wollen, ablegen und dann z. B. wie folgt rechnen:
2333.455 + A oder C + D
Eingabe in das Speicher-/Variablenfenster:
yyy Sie geben den gewünschten Buchstaben ein und drücken ENTER. Jetzt erscheint hinter dem Buchstaben ein Gleichheitszeichen. Jetzt können Sie die Zahl eingeben und darauf drücken Sie bitte die ENTER-Taste. Jetzt ist die Zahl im linken Fenster sichtbar. Sie können mit den Buchstaben wie oben gezeigt rechnen und selbstverständlich auch Klammern benützen:
(a+b) * s/x
Folgende Befehle der nicht besonders umfangreichen Programmiersprache stehen Ihnen zur Verfügung:

ADD = Sie können Zahlen zusammenrechnen. Falls ein Minuszeichen vor eine Zahl gestellt wird, so wird diese als negative Zahl behandelt, also wird sie von den anderen abgezogen.
CALC = Sie schalten den „richtigen" Rechenmodus ein. Sie können jetzt eine Aufgabe eingeben und erst dann die ENTER-Taste drücken. Klammern können selbstverständlich benutzt werden.
CLR = Löscht das kleine Fenster.
CLR OFF = Löscht das Speicherfenster.
PRINT ON = Es werden die Ergebnisse Ihrer Aufgaben auf dem Drucker nach dem Betätigen der ENTER-Taste gedruckt.
PRINT OFF = Der Print-Modus wird ausgeschaltet. Es wird nicht gedruckt!
TAPE OFF = Läßt das TAPE-Fenster verschwinden.
TAPE ON = Macht TAPE OFF rückgängig.
RESET = Setzt alles auf 0000!
HEX = Es werden Hexadezimalzahlen gerechnet.
DEC = Schaltet wieder in den normalen Modus zurück (dezimal).
VAR OFF = Schaltet das Variablen-/Speicherfenster aus.
VAR ON = Macht VAR OFF rückgängig.

Hier noch einige wichtige Informationen zu HOMEBASE:

Falls Sie HOMEBASE aus einem anderen Programm aufrufen wollen (ALT und SHIFT und H), dann müssen, falls Sie mit Diskettenlaufwerken arbeiten, beide Disketten in den richtigen Laufwerken vorhanden sein, sonst dürfen Sie einen Systemabsturz live erleben. Homebase Disk 1 in Laufwerk A und Homebase Disk Z in Laufwerk B.

Falls Sie Homebase aus dem Speicher löschen möchten, so finden Sie dazu eine Funktion unter OPTIONS. Die Funktion trägt den Namen DE-INSTALL.

MS-DOS-Kurs

Vom Einsteiger zum Profi

6. Teil

DOS-Kommandos
BACKUP

Mit diesem Befehl kann man Sicherheitskopien von einer oder mehrerer Dateien erstellen. Am häufigsten wird BACKUP zum Sichern von Festplatten verwendet.

Eingabe: BACKUP Quelle Ziellaufwerk Optionen

Mit „Quelle" wird angegeben, welche Dateien gesichert werden sollen. Für die Dateiangabe können alle Zeichen sowie Wild Cards (z. B. *) verwendet werden. Es ist auch möglich, nur ein Verzeichnis anzugeben, wodurch sämtliche Dateien in diesem Verzeichnis gesichert werden.

Als „Ziellaufwerk" darf nur eine Laufwerksangabe erfolgen. Verzeichnisnamen können nicht mitangegeben werden. Auf einer Zieldiskette werden die Daten in das Hauptverzeichnis kopiert. Ist der Zieldatenträger eine Festplatte, wird das „BACKUP" in ein Unterverzeichnis mit dem Namen BACKUP gelegt.

Die Optionen

/s Wenn Verzeichnisse vorhanden sind, wird der gesamte Inhalt der Verzeichnisse sowie die Verzeichnisse selbst automatisch mitkopiert.

/m Bei dieser Option werden nur die Dateien gesichert, welche seit dem letzten BACKUP verändert oder neu erstellt worden sind.

/a Bei einem normalen BACKUP werden die Dateien auf dem Zieldatenträger gelöscht. Mit dieser Option werden die zu sichernden Dateien zu den vorhandenen Dateien dazukopiert.

/p Die Daten werden auf der Zieldiskette gepackt. Dadurch passen mehr Dateien auf eine Diskette. Die Erfahrung zeigt, daß der Einsatz dieser Option nicht immer sinnvoll ist, es kann zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

/d Diese Option ist eine Datumsangabe (/d:Datum). Es werden alle Dateien gesichert, die am oder nach dem angegebenen Datum geändert oder erstellt worden sind.

/t Die Option /t arbeitet genauso wie die Datums-Option. Allerdings kann die /t-Option nur zusammen mit der Datums-Option verwendet werden.

/l Wenn Sie diese Option verwenden, wird vom gesamten BACKUP-Vorgang eine sogenannte LOG-Datei erstellt (BACKUP.LOG). In ihr werden Informationen wie die Anzahl der gesicherten Dateien, Datum oder Uhrzeit angelegt. Nach der Optionsangabe kann auch der Dateiname, der für die LOG-Datei verwendet werden soll, angegeben werden.

/f Diese Option kann erst ab DOS 3.3 verwendet werden. Jede Diskette wird, bevor auf sie geschrieben wird, erst formatiert.

Das BACKUP-Kommando ist genau das richtige, wenn Sie eine Sicherheitskopie Ihrer Daten auf Festplatte oder eine Diskette machen wollen. Wenn Sie Ihre Sicherheitskopie auf Disketten machen möchten, müssen Sie bis zur DOS-Version 3.2 alle dazu benötigten Disketten formatieren. Ab DOS 3.3 kann dies mit der Option /f automatisch erledigt werden.

Durch ein BACKUP wird genau vorgemerkt, in welchen Verzeichnissen sich welche Dateien befunden haben. Bei einem Zurückspielen der Sicherung werden die Daten in dieselben Verzeichnisse kopiert. Während dem BACKUP werden Sie je nach Bedarf aufgefordert, neue Disketten einzulegen. Es ist ratsam, die Disketten durchzunumerieren, da sie beim Zurückkopieren in derselben Reihenfolge eingelegt werden müssen.

Beispiele für die Anwendung

BACKUP C:*.DAT A:

Es werden alle Dateien mit der Endung DAT nach A: gesichert.

BACKUP C: A:/s

Die komplette Festplatte inkl. aller Verzeichnisse wird gesichert.

(Fortsetzung folgt)

Veranstaltungen / Anwendungen

Computerbörsen und -messen

28. 7. 1990 — **3. Deutsch-deutsches EDV-Treffen**
Volkshochschule 8652 Stadtsteinach

24. – 26. 8. 1990 — **Atari-Messe**
Düsseldorf, Messehallen 11 + 12

7. – 9. 9. 1990 — **Computer- & Bürotage**
Wuppertal, Stadthalle

19. – 22. 9. 1990 — **Telematica**
5. Int. Messe für Telekommunikation mit Fachkongreß
Stuttgart, Killesberg, Messegelände

20. – 22. 9. 1990 — **Computer- & Bürotage**
Ludwigsburg, Forum am Schloßpark

25. – 30. 9. 1990 — **Orgatec**
Internationale Büromesse Köln
Köln, Messegelände

27. – 29. 9. 1990 — **Computertage Süd-West**
Karlsruhe, Schwarzwaldhalle

28. – 30. 9. 1990 — **5. Internationales TI-Treffen**
Bürgerhaus Wiesbaden-Erbenheim
Tel. 0 61 21 / 30 79 51

29. 9. 1990 — **NeMed 90**
Neue Medien Informationsbörse
Haus der Jugend, Düsseldorf
Tel. 02 11 / 63 13 13

13. 10. 1990 — **Computer Hobby 90**
mit Flohmarkt
Tel. 0 72 55 / 43 26

14. 10. 1990 — **3. Bremer Computer- und Videobörse**
Bremen, Bürgerzentrum Neue Vahr
Tel. 04 21 / 3 96 24 30

22. – 26. 10. 1990 — **Systec 90**
Fachmesse für Computerintegration in der Industrie
München, Messegelände

4. 11. 1990 — **1. Hamburger Computer- und Videobörse**
2102 Hamburg, Bürgerhaus Wilhelmsburg, Tel. 040 / 7 52 30 01

6. – 10. 11. 1990 — **electronica 90**
Fachmesse für Bauelemente und Baugruppen
München, Messegelände

8. – 11. 11. 1990 — **Hobby + Elektronik**
Ausstellung für Elektronik und Computer
Stuttgart, Messegelände Killesberg

25. 11. 1990 — **Münchner Elektronik-Börse**
München, Salvator-Keller
Tel. 089 / 50 40 50

27. – 29. 11. 1990 — **CCC-Congress**
Eidelstädter Bürgerhaus
Kontakt: PLK 128739, 2370 Rendsburg

8. – 12. 5. 1991 — **Hobby-tronic & Computer-Schau**
Dortmund, Westfalenhalle

Achtung, Veranstalter! Senden Sie Ihre aktuellen Termine an den Verlag. Wir werden sie an dieser Stelle veröffentlichen.

Leserumfrage von Ausgabe D-E-R VI/90

Wir danken unseren Lesern für die rege Teilnahme an unserer Umfrage. Wie viele sicher schon bemerkt haben, wurden einige Anregungen und Tips bereits in die Tat umgesetzt. Wir denken, daß wir durch diese Aktion den DISC-EDV-REPORT weiter verbessert und attraktiver gestaltet haben. Genug der langen Rede. Hier folgen die Gewinner. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit den Gewinnen und dem DISC-EDV-REPORT.

Ihr D-E-R-Team

Je eine Woche Computerurlaub
Joachim Schadeck, Berlin
Sven Westphal, Binzen
B. Wurmbäck, Treysa

Je 1 Sitback
Stephan Schauer, Hamburg
Scherban Roman, Oberhausen

Je 1 IMR-BTX-Decoder
Pfr. U. Wilhelm, Langenthal
Ingo Schiefer, Bedburg
Franz Staitsch, Korbach

1 Wordstar 5.5
Kurt Müller, Hundsbach

1 CLAVIS plus
Norbert Waldmüller, Innsbruck

1 MS-Quick C V. 1.01
Hans Fricker, Bern

Je 1 Super PC-Kwik V 2.19
Sabine Lückhof, Thurmansbang
Christian Zens, Wolferszell

1 Vfeature de Luxe V. 2.56
Bernd Siedentopf, St. Georgen

1 Fastback Plus V. 2.01
Armin Grop, Schönenberg

1 Lotus HAL V.1.0
Ralf Gehlen, Viersen

Je 1 Newsroom Clip Art
Gerrit Harre, Wuppertal
Carsten Wieske, Mühlheim/Ruhr
Ludwig Ziwes, Neuerburg

1 TRIO V. 2.4
Ralf-Rainer Ratke, Salzgitter

1 EBUS-GENERATOR-1 (Basic)
Dirk Böhnke, Schwerte

Je 1 DGP-CARD
Klaus Kosel, Bad Reichenhall
Helmut Haider, Freistadt
Horst Schmoegner, Phyhra
Hermann Hölscher, Enger
Franz und Siglinde Völk, Friedrichshafen
Helmut Schmitz, Oldenburg
Buenzli-Buob R., Nidau

1 Sybex-Ratgeber MS Word 5.0
Uwe Rack, Gütersloh

1 Sybex-Ratgeber Word Perfect 5.0
H. Bedey, Hamburg

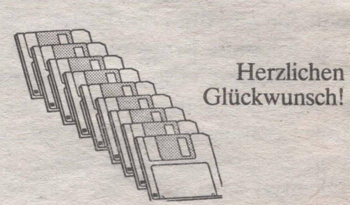
1 DOS Power Tools
Edwin Schulz, Bochum

1 PC Einsteigerbuch
E. Wegler, Ingersheim

1 Flugsimulatorbuch
Ulrich Hörmann, Karlshuld

Und zum Schluß haben gewonnen

je 1 ABO-PLUS DISC-EDV-REPORT
W. J. Fusaro, München
Günter Schleier, Schorndorf
Hartmuth Oelckers, Bremen
Alois Kastenhuber, Töging
Philippe-Louis Böhme, Klein Pampau
Ulrich Gugenhar, Düren
J. Paulmann, Regensburg
Arthur Nyffeler, Zürich
J. Feuerstock, Oberursel
Karl-Heinz Scherr, Aalen-Ebnat
Wilhelm Hene, Deggendorf
Guido Kratz, Schwalbach
Bernd Liedtke, Witten
Helmut Kelinske, Schirnding
Herbert Meuser, Niederzier
M. Pipp, Grävenwiesbach
Stephan Reifert, Bonn
Hermann Josef Loch, Konz-Obermennig
Edwin Pink, Hermeskeil
Monika Keßler, Regensburg



Software

Level-Wettbewerb zu SPIDER

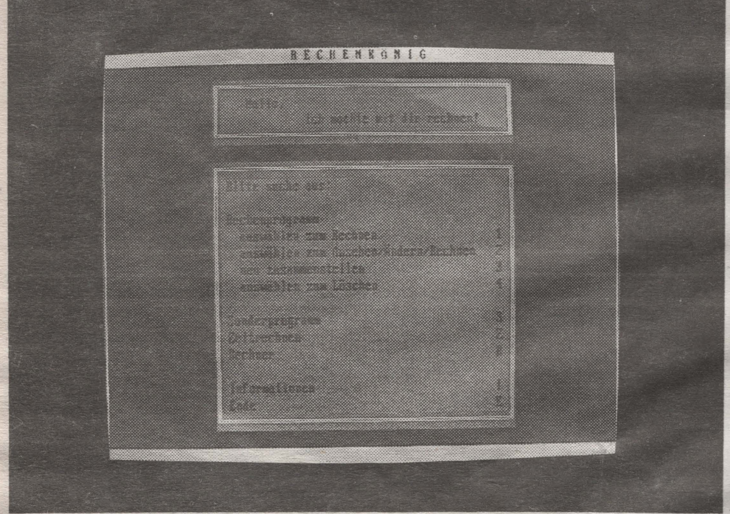
In dieser Ausgabe starten wir mal wieder einen Level-Wettbewerb. Gesucht werden einfallsreiche Level zu dem Spiel Spider in dieser Ausgabe. Unter allen Einsendern verlosen wir: Zehnmal je ein Abo Disc-EDV-Report.

Leveleinsendungen mit dem Stichwort „Level-Wettbewerb Spider“ an:
Verlag Erwin Simon, Postfach 3566, D-7900 Ulm

Auf die Plätze . . . fertig . . . los!

RECHENKÖNIG – Ein Programm für Grundschulkinder

Rechenkönig ist ein Programm, mit dem Kinder auf sinnvolle Art und Weise Rechnen üben können. Gleichzeitig sollen sie den Umgang mit einem für sie angemessenen echten Anwenderprogramm erfahren. Der Rechenkönig ist ideal für sechs- bis zwölfjährige Kinder, aber auch Erwachsenen macht die Beschäftigung damit viel Spaß.
Das Programm ist lauffähig auf jedem MS-DOS-Computer. Als Minimalausstattung genügt ein Laufwerk, ein Drucker ist wünschenswert.



Programmablauf

So könnte ein normaler Programmablauf aussehen:
Der Computer ist eingeschaltet und das Programm wurde gestartet. Die achtjährige Kathrin setzt sich an den Computer, sieht vor sich das Hauptmenü des Programms und wählt durch Druck auf die Zifferntaste 1 den Menüpunkt „Rechenprogramm auswählen zum Rechnen“. Auf dem Bildschirm erscheint ein Fenster, in dem nach dem Namen des gewünschten Rechenprogramms gefragt wird. In der unteren Bildschirmzeile, die durchgängig als Infozeile ausgelegt ist, kann Kathrin lesen, daß sie mit der Funktionstaste F10 ein Verzeichnis aller bestehenden Programme erhalten kann. Kathrin weiß jedoch, mit welchem Rechenprogramm sie arbeiten will. Sie gibt über die Tastatur ihren eigenen Namen ein: Kathrin. Die folgende Frage nach der Anzahl der Aufgaben beantwortet Kathrin durch die Eingabe der Zahl 6.
Nun erscheint die erste Aufgabe auf dem Bildschirm. Kathrin gibt ihre Lösung ein, die vom Computer als „richtig“ bezeichnet wird, und es erscheint nach einem Tastendruck die zweite Aufgabe. Diesmal wird nach der Eingabe von Kathrins Lösungsversuch mitgeteilt, daß das Ergebnis falsch ist. Kathrin macht einen zweiten Versuch, der vom Computer als richtig bestätigt wird. Kathrin weiß, daß der Rechner nach der Eingabe von zwei falschen Ergebnissen bei einer Aufgabe die richtige Lösung mitteilt. Die Aufgaben drei bis sechs werden jedoch wieder im ersten Versuch gelöst.
Zum Abschluß kann Kathrin ablesen, daß sie fünf Aufgaben im ersten Versuch und eine Aufgabe im zweiten Versuch richtig gelöst hat. Mit einem Tastendruck erscheint wieder das Hauptmenü. Kathrin kann nun mit demselben oder einem anderen Rechenprogramm weitermachen oder eine der zusätzlichen Funktionen des Programms auswählen.

Rechenprogramme

Zum sinnvollem Üben gehört, daß jedes Kind genau für sich zugeschnittene Aufgaben bekommt. Dazu lassen sich sogenannte Rechenprogramme herstellen. Dies geschieht in einem „Einstellblatt“. Dabei handelt es sich um eine Bildschirmseite, auf der alle notwendigen Eintragungen zur Art der Aufgaben und zu den gewünschten Zahlbereichen gemacht werden können.
Die Einstellungen können sehr genau vorgenommen werden. So könnte, als Beispiel, ein Rechenprogramm zusammengestellt werden, das nur Additionsaufgaben im Zahlenbereich von 1 bis 20 liefert. Oder ein anderes Rechenprogramm könnte eine Mischung aus Additions- und Multiplikationsaufgaben liefern, wobei etwa beim Multiplizieren eine zweistellige mit einer einstelligen Zahl malgenommen werden soll. Oder es werden Aufgaben mit mehreren Rechenschritten, Klammern und „Punktrechnung geht vor Strichrechnung“ eingestellt. Die Vielfalt der Einstellmöglichkeiten macht das Programm nicht nur geeignet für die verschiedenen Klassenstufen, sondern auch für gute Rechner genauso wie für im Rechnen weniger leistungsstarke Schüler.
Das so hergestellte Rechenprogramm bekommt einen selbstgewählten Namen, zum Beispiel Kathrin, und steht nun nach Speicherung immer wieder zur Verfügung. Von solchen Rechenprogrammen können beliebig viele nebeneinander existieren.
Für das Üben von ganz speziellen Aufgabenarten stehen zusätzlich Sonderprogramme zur Verfügung. Dabei geht es z. B. um Hunderterüberschreitungen oder Aufgaben zum schriftlichen Addieren oder Subtrahieren mit oder ohne Übertrag.

Zusätzliche Funktionen

Mit einem angeschlossenen Drucker können alle gestellten Aufgaben und die Lösungsversuche mitgeschrieben werden. Damit ist die wichtige Möglichkeit zum Nacharbeiten von nicht gelösten Aufgaben gegeben. Man kann auch die Aufgaben von vornehe-

Software

rein ausdrucken lassen. In diesem Fall werden die Lösungen gesondert ausgegeben.
Für „Nervenstarke" gibt es einen Programmteil „Zeitrechnen". Dabei sind zehn Aufgaben so schnell wie möglich zu lösen. Am Ende wird die benötigte Zeit angezeigt.
Das Programm enthält auch eine Art Spezialtaschenrechner, auf dem nur Aufgaben gelöst werden sollen und können, deren Zwischenergebnisse und Endergebnis im Bereich der natürlichen Zahlen liegen. Dieser Rechner ist jedoch nicht zugänglich, wenn vom Computer Aufgaben gestellt werden.
Wichtig – besonders für Kinder – ist die klare und angenehme Bildschirmgestaltung. So wird zum Beispiel mit Fenstern gearbeitet, wobei für Fenster, Rahmen, Hintergrund usw. eine Farbeinstellung vorgenommen werden kann. Fehlbedienungen führen nicht zu Problemen. Ferner existiert eine kleine Hilfefunktion zur Bedienung des Programmes.
Die Komplexität der Bedienung kann für das Kind stufenweise gesteigert werden. Es beginnt mit dem Eingeben von Lösungen, setzt sich fort mit dem Aufruf von Rechenprogrammen und dem Aufruf sowie der Bedienung anderer Programmteile (z. B. Zeitrechnen), und schließlich werden die Kinder in der Lage sein, selbständig ein angemessenes Rechenprogramm herzustellen und zu speichern.
Rechenkönig wurde entwickelt und erprobt in Zusammenarbeit mit Kindern, Eltern und Lehrern. Die Erfahrungen aus dem Einsatz in der Schule und zu Hause führten zur jetzt vorliegenden Version 3.0. Das Ergebnis ist ein kindgerechtes Programm mit hohem pädagogischem Wert.
Der Preis des Programms beträgt 98 DM (Mehrplatz-/Schullizenz 289 DM) einschließlich Handbuch.


Kontakt:
Schul-Soft A. Gruner, Schlepperstraße 9
4350 Recklinghausen, Telefon 0 23 61/1 73 07

DIALOGUE-TEXT

Die praktische Formular- und Textverarbeitung

Formulare erleichtern die administrative Arbeit. Zur Formularverarbeitung gehören drei Dinge: neue Formulare kreieren, erfaßte Formulare am Bildschirm ausfüllen und vorgedruckte Formulare mit den ausgefüllten Informationen bedrucken. Dialogue-Text ist auf diese Aufgaben spezialisiert. Dieses Programm für Personalcomputer ist dank der modernen Benutzeroberfläche und der Hilfe am Bildschirm leicht zu bedienen. Mit wenigen Tastendrucken wird ein Formular aufgebaut mit Linien, Titeln, fixen Texten und Freiräumen. Das Ausfüllen eines Formulares wird zum Kinderspiel.

Ein vorbereitetes Formular ausfüllen

Formular einlesen:
Sie aktivieren Dialogue-Text und lesen das Formular ein, das Sie ausfüllen möchten. Wenn Ihnen der Name nicht präsent ist, lassen Sie eine Liste der gespeicherten Formulare am Bildschirm erscheinen und wählen das gewünschte aus. (Dazu verwenden Sie die globalen Dateinamenzeichen * und ? wie im DOS.) Der Cursor steht nun bereits auf dem ersten zum Ausfüllen vorgesehenen freien Feld. Was außerhalb der freien Felder steht, kann nicht ohne weiteres überschrieben werden.

Ausfüllen eines Feldes:
Über die Tastatur füllen Sie das Feld aus. Außer den normalen Schreibmaschinentasten steht Ihnen der gesamte erweiterte ASCII-Code zur Verfügung. Daß Sie korrigieren, einfügen und löschen können, ist selbstverständlich.

Schriftarten:
Wollen Sie etwas hervorheben? Sie drücken die Tasten Control und F, um Fettschrift einzuschalten, oder Control und U für unterstreichen. In dieser Weise stehen Ihnen die Schriftarten fett, unterstreichen, weit, kursiv und zwei frei definierbare Schriftarten sowie alle Kombinationen auf Tastendruck zur Verfügung.

Fließtext:
Oft treffen Sie in einem Formular auf ein Feld, welches mehrere Zeilen für Fließtext umfaßt. Um den Zeilenumbruch und wo nötig die Silbentrennung kümmert sich Dialogue-Text.

Ins nächste Feld springen:
Ist ein Feld fertig ausgefüllt, drücken Sie die End-Taste. Der Cursor springt ins nächste Feld.

Tabulator:
Ist eine Darstellung in Kolonnen gewünscht? Wenn die Tabulator-Marken schon im Formular gesetzt sind, springen Sie mit der Tabulator-Taste von einer Kolonne zur nächsten. Die Tabulator-Marken können aber auch jederzeit neu gesetzt werden.

Textbausteine:
Haben Sie immer wieder gleiche Sätze einzugeben? Geben Sie sie einmal als Textbausteine ein und rufen sie mit Control und T bei Bedarf ab.

Block-Befehle:
Haben Sie etwas im falschen Feld eingetragen? Mit dem

Software

Block-Befehl (Control und B) können Sie einen ganzen Textteil verschieben, kopieren, löschen oder die Schriftart ändern.

Drucken:
Ist das Formular fertig ausgefüllt, drücken Sie die Tasten Control und End. Ein Untermenü gibt Ihnen die Wahl, ob Sie speichern, drucken, neu beginnen oder beenden möchten. Wählen Sie „Drucken". Sind zwei Drucker an Ihrem Computer angeschlossen, wählen Sie, auf welchem Sie drucken wollen. Außerdem haben Sie die Wahl, ob Sie das Formular mit Inhalt auf leeres Papier oder nur den Inhalt der Felder auf ein vorgedrucktes Formular ausdrucken wollen.

Ein Formular aufbauen

Ob Sie ein neues Formular kreieren oder ein vorgedrucktes Formular aufnehmen wollen, in Dialogue-Text stehen Ihnen die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung.

Was ist ein Formular in Dialogue-Text?
Ein Formular kann fixe Linien, Titel und Texte enthalten sowie Freiräume für späteres Ausfüllen. Es besteht aus mindestens einer Seite, kann aber auch mehrere Seiten umfassen, maximal 500. Die Seiten können unterschiedlich hoch und maximal 250 Zeichen breit sein.

Freiräume für späteres Ausfüllen:
Freiräume auf einem Formular, welche für späteres Ausfüllen reserviert sind, können beliebig auf dem Formular verteilt sein. Ein solches Feld kann so klein sein, daß nur ein einziges Zeichen darin Platz findet, oder so groß wie die ganze Seite.
Ein Feld kann schon auf dem Formular mit einer Vorgabe ausgefüllt werden. Beim Ausfüllen des Formulars kann die Vorgabe übernommen oder abgeändert werden.

Feldüberlauf:
Mit dem Feld-Überlauf wird festgelegt, was geschehen soll, wenn das Feld beim Ausfüllen vollgeschrieben wird. Wird kein Überlauf angegeben, springt der Cursor nicht automatisch ins nächste Feld, und man ist gezwungen, die Information im Feld so abzukürzen, daß sie Platz hat.
Wenn Überlauf ins nächste Feld angegeben wird, springt der Cursor automatisch ins nächste Feld und der Text läuft dort weiter. Auch wenn etwas eingefügt oder gelöscht wird, bleibt das automatische Überfließen erhalten.
Bei der dritten Überlauf-Variante fügt das Programm automatisch eine neue Seite mit dem gleichen Format an, und der Text läuft in das entsprechende Feld der neuen Seite über.

Seiten-Funktionen:
Ganze Seiten können eingefügt, in der Höhe geändert, kopiert oder gelöscht werden.
Für jede Seite können Sie angeben, in welcher Weise der Blattwechsel beim Drucken stattfinden soll: Normaler Blattwechsel bei automatischem Einzelblatteinzug, Wahl des Schachtes bei Doppelschachteinzug, ohne Seitenwechsel, wenn endlos gedruckt werden soll, oder mit einer Pause, damit das Blatt manuell eingeführt werden kann.

Liniengraphiken und Flächen füllen:
Bei der Liniengraphik handelt es sich um sogenannte Semigraphik, welche die Linien aus den Graphikzeichen des ASCII-Codes zusammensetzt. Mit Control und L aktivieren Sie den Befehl, welcher erlaubt, einfache und doppelte Linien oder Rahmen zu zeichnen, Linien oder Rahmen zu löschen oder Flächen mit einem beliebigen ASCII-Zeichen zu füllen. Durch Einschalten von Fettschrift oder anderen Schriftarten können Sie die Linien kräftiger oder schwächer machen.

Zeilenabstände:
Da die Freiräume auf vorgedruckten Formularen selten auf die normalen Zeilenabstände eines Druckers angepaßt sind, ist es notwendig, diese anpassen zu können. Dialogue-Text stellt den entsprechenden Befehl (Control und Z) zur Verfügung. Die Zeilenabstände können auf dem ganzen Formular oder nur für einzelne Bereiche verändert werden. Auf diese Weise ist es leicht, die Zeilen bis auf Bruchteile von Millimetern genau auf ein Formular einzupassen.

Benutzeroberfläche, Einsatzgebiete

Hilfe:
Dialogue-Text bietet ein ausgefeiltes Hilfe-System, welches durch die F1-Taste jederzeit aktiviert werden kann und zur jeweiligen Situation Informationen gibt.

Konzept der Tasten-Funktionen:
Jede Funktion wird aktiviert durch Drücken der Control-Taste zusammen mit dem ersten Buchstaben der Funktion. Dadurch wird es dem Benützer leicht gemacht, sich die Tastenfunktionen zu merken. Innerhalb eines Befehls wird der Benützer durch Menüs und Bildschirmdialog sicher zum Ziel geführt.

Bildschirmaufbau:
Am unteren Rand des Bildschirms werden laufend die gesetzten Tabulator-Marken, der Name des bearbeiteten Formulars, die eingeschalteten Schriftarten sowie die Seite und Position des Cursors in Form von Zeile/Kolonne und Millimeter vom oberen und linken Blattrand angezeigt.

Arbeitsgebiete:
Dank der Möglichkeit, die verschiedenen Formulare und Textdateien in Arbeitsgebiete aufzuteilen, wird es Ihnen leicht gemacht, Ordnung zu halten. Innerhalb der Arbeitsgebiete hilft Ihnen dabei der Datei-Service. Auf Tastendruck haben Sie eine Liste der Dateien in einem Bildschirmfenster, können Dateien sichten, umbenennen, löschen sowie in ein anderes Arbeitsgebiet oder auf Diskette kopieren, inklusive Disketten formatieren.

Im Netzwerk:
Wird Dialogue-Text im Netzwerk installiert, können

Software

Arbeitsgebiete auf dem lokalen PC oder auf dem Server angelegt werden. Auf Arbeitsgebiete auf dem Server können von mehreren Arbeitsplätzen aus zugegriffen werden, so daß Formulare direkt von einem Arbeitsplatz zum nächsten weitergegeben werden können.

Allgemeine Textverarbeitung:
Dialogue-Text wird nicht nur für komplizierte Formulare, sondern auch für allgemeine Textverarbeitung eingesetzt. Auch ein einfaches Briefformular, welches nicht mehr enthält als festgelegte Felder für die Adresse, das Datum und den Brieftext und allenfalls eine Tabulator-Marke auf der Position der Grußformel, macht das Leben im Büro ein Stück leichter.

Datenbank, Datenverarbeitung:
Wenn Ihr Anwendungsbereich das reine Ausfüllen von Formularen übersteigt, Daten in einer Datenbank gespeichert, Berechnungen, Auswahlen und andere Verarbeitungen durchgeführt werden sollen, verwenden Sie die Datenbank und Viertgenerationssprache von Dialogue für diese Aufgaben.

Hardware-Konfiguration

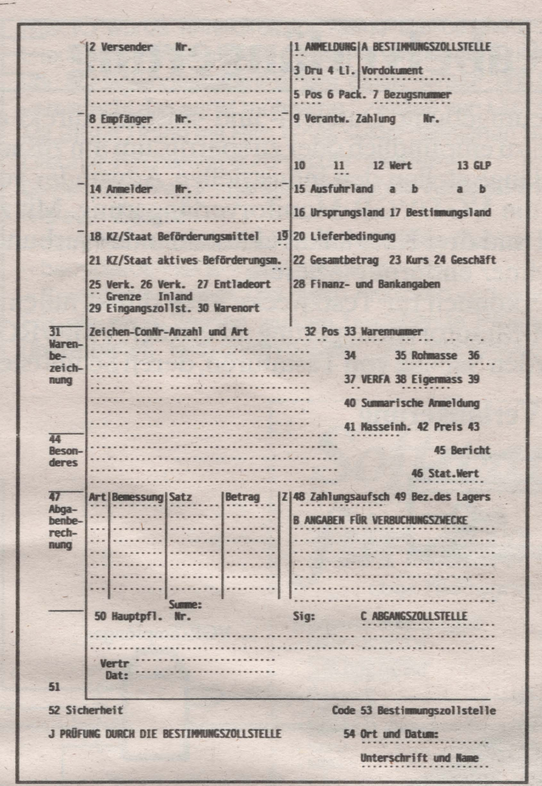
Hardware-Voraussetzungen:
Das Programm läuft auf Personalcomputern des Industriestandards mit Betriebssystem DOS, ab Version 3.0. Es benötigt zirka 300 KByte Arbeitsspeicher. Eine Festplatte ist wärmstens empfohlen.

Zum modernen Benutzerkomfort gehört auch das Konfigurationsprogramm, welches es leicht macht, die Software in Ihren Bildschirm, Ihre Tastatur und die verwendeten Drucker anzupassen.

Bildschirm-Konfiguration:
Aus einer Liste von mitgelieferten Treibern können Sie den gewünschten auswählen. Außerdem können die Farben einzeln eingestellt und als individuelle Treiber der Liste zugefügt werden.

Tastatur-Konfiguration:
Häufig verwendete Sonderzeichen, welche sich nicht auf Ihrer Tastatur befinden, können Sie z. B. auf eine Funktionstaste legen.

Drucker-Konfiguration:
Dialogue-Text erlaubt es, zwei Drucker zu konfigurieren, welche gleichzeitig aktiv sind. Beim Drucken wählt der Benützer, mit welchem Drucker geschrieben werden soll. Aus einer Liste von mitgelieferten Drucker-Treibern können Sie den gewünschten auswählen. Außerdem können sämtliche Einstellungen angepaßt und als neue Treiber der Liste zugefügt werden.


2 Versender Nr.
1 ANMELDUNG
A BESTIMMUNGSZOLLSTELLE
3 Dru 4 Ll.
Vordokument
5 Pos 6 Pack. 7 Bezugsnummer
8 Empfänger Nr.
9 Verantw. Zahlung Nr.
10 11 12 Wert 13 GLP
14 Anmelder Nr.
15 Ausfuhrland a b a b
16 Ursprungsland 17 Bestimmungsland
18 KZ/Staat Beförderungsmittel 19
20 Lieferbedingung
21 KZ/Staat aktives Beförderungsm.
22 Gesamtbetrag 23 Kurs 24 Geschäft
25 Verk. Grenze 26 Verk. Inland 27 Entladeort
28 Finanz- und Bankangaben
29 Eingangszollst. 30 Warenort
31 Warenbezeichnung
Zeichen-ConNr-Anzahl und Art
32 Pos 33 Warennummer
34 35 Rohmasse 36
37 VERFA 38 Eigenmass 39
40 Summarische Anmeldung
41 Masseinh. 42 Preis 43
44 Besonderes
45 Bericht
46 Stat.Wert
47 Abgabenberechnung
Art | Bemessung | Satz | Betrag | Z
48 Zahlungsaufsch 49 Bez.des Lagers
B ANGABEN FÜR VERBUCHUNGSZWECKE
Summe:
50 Hauptpfl. Nr.
Sig:
C ABGANGSZOLLSTELLE
Vertr
Dat:
51
52 Sicherheit
Code 53 Bestimmungszollstelle
J PRÜFUNG DURCH DIE BESTIMMUNGSZOLLSTELLE
54 Ort und Datum:
Unterschrift und Name

Bildschirmmaske für Beispiel Zollformular

Eidg. Zollverwaltung
Adm. fédérale des douanes
Amm. federale delle dogane
A BESTIMMUNGSZOLLSTELLE
Nr.
1 ANMELDUNG
EU | X | XXXXX
Exemplar für das Bestimmungsland
6
2 Versender/Ausführer Nr. 001122
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Firma
Peter Muster AG
Mustergasse
D-9999 Muster
3 Vordrucke 1 | 3
4 Ladelisten XXXXX
Vordokument 12345
5 Positionen 3
6 Packst. insgesamt XXXXXXX
7 Bezugsnummer 23456
8 Empfänger Nr. 112233
Empfänger+Co.
Musterstr. 110
9999 Musterlingen
9 Verantwortlicher für den Zahlungsverkehr Nr.
10 Letztes Herk.-land XXX
11 Hand/Erz. Land DE
12 Angaben zum Wert XXXXXXXXXXXXXXX
13 G.L.P. XXXXX
14 Anmelder/Vertreter Nr. 003344
SPEDITEUR AG
1111 Beispiel
15 Versendungs-/Ausfuhrland XXXXXXXXXXXXXXXXX
15 Vers./Ausf.l.Code a XXX b XX
17 Bestimm.l.Code a XXX b XX
16 Ursprungsland XXXXXXXXXXXXXXXXX
17 Bestimmungsland XXXXXXXXXXXXXXXXX
18 Kennzeichen und Staatszugehörigkeit des Beförderungsmittels bei der Ankunft
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX | XXX
19 Ctr. 0
20 Lieferbedingung
XXX | XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX | XX
21 Kennzeichen und Staatszugehörigkeit des grenzüberschreitenden aktiven Beförderungsmittels
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX | DE
22 Währung u. in Rechn. gestellter Gesamtbetrag XXX | XXXXXXXXXXXXX
23 Umrechnungskurs XXXXXXXX
24 Art des Geschäfts X | X
25 Verkehrszweig an der Grenze 3
26 Inländischer Verkehrszweig XX
27 Entladeort XXXXXXXXXXXXX XXX
28 Finanz- und Bankangaben XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
6
29 Eingangszollstelle XXXXXXXXXXXXXXXXX
30 Warenort XXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
31 Packstücke und Warenbezeichnung
Zeichen und Nummern - Container Nr. - Anzahl und Art
SX1-10 10 Spielautos
XY1-10 10 Kindervelos
YZ1-10 10 Kinderwagen
32 Positions Nr. 3
33 Warennummer 000000 11 222 33 4 5
34 Urspr.land Code a XXX b XX
35 Rohmasse (kg) 230
36 Präferenz 1
37 VERFAHREN 24
38 Eigenmasse (kg) 190
39 Kontingent XXXXX
40 Summarische Anmeldung/Vorpapier XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
41 Besondere Maßeinheit
42 Artikelpreis XXXXXXXXXX
43 B.M. Code X
44 Besondere Vermerke/Vorgelegte Unterlagen/Bescheinigungen u. Genehmigungen
Dies ist ein Beispiel, wie ein Einheitsdokument via Personal Computer ausgefüllt werden könnte.
Code B. V. XXX
45 Berichtigung XXXXXXXXXX
46 Statistischer Wert 1000
47 Abgabenberechnung

Art	Bemessungsgrundlage	Satz	Betrag	ZA
XX		100.0		
		10% 10.0	110.0	
Summe:				

48 Zahlungsaufschub 111.22.333.44
49 Bezeichnung des Lagers XXXXXXXXXXXXXXXXX
B ANGABEN FÜR VERBUCHUNGSZWECKE
Dieses Feld kann mit Fliesstext ausgefüllt werden.
50 Hauptverpflichteter Nr. Unterschrift:
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
vertreten durch
Ort und Datum:
C ABGANGSZOLLSTELLE
MUSTER
Kopie für ☐ AEA ☐ EAV ☐ WHK ☐ OZD WUST ☐
51 Vorgesehene Grenzübergangsstellen (und Land)
XXXXXXXXXXX | XXXXXXXXXXX | XXXXXXXXXXX | XXXXXXXXXXX | XXXXXXXXXXX | XXXXXXXXXXX
52 Sicherheit nicht gültig für XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Code XX
53 Bestimmungszollstelle (und Land) XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
J PRÜFUNG DURCH DIE BESTIMMUNGSZOLLSTELLE
54 Ort und Datum:
Beispiel, 1.1.11
Unterschrift und Name des Anmelders/Vertreters:
SPEDITEUR AG:
Form. 11.014 d. A 42301

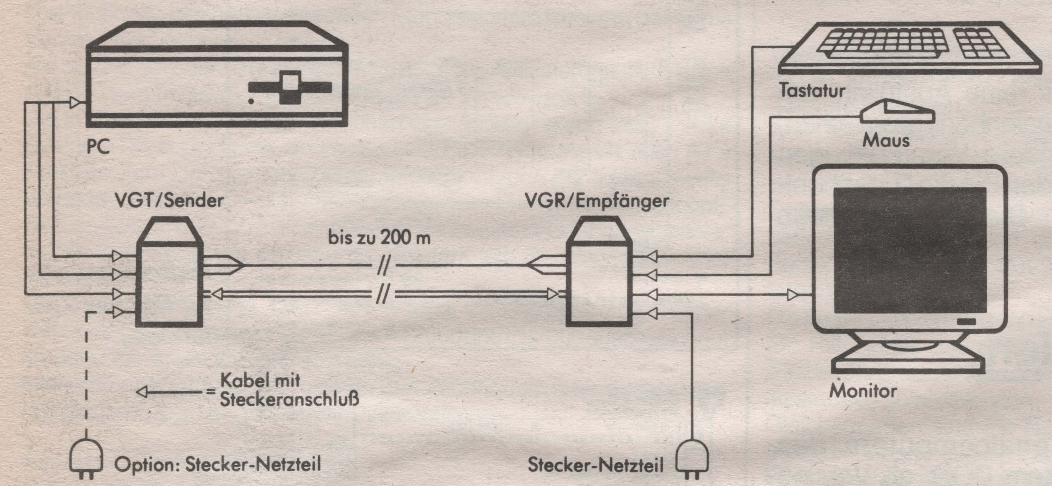


Hardware

IHSE-Kabelverlängerung

Rauhe Industrieumgebung. Dateiein- und -ausgabe direkt an der Maschine. Platzprobleme im Büro. Manchmal ist der Rechner einfach zu empfindlich oder zu sperrig, um ihn zusammen mit der Ein-/Ausgabeeinheit einzusetzen. Serienmäßig zulässige Kabellänge stellen den industriellen Anwender vor echte Probleme.
Abhilfe schafft die VGT/VGR-Monitorverlängerung. Mit zwei Interface-Boxen, die über ein 24adriges, abgeschirmtes Computerkabel und drei Koaxialkabel miteinander verbunden sind, können Sie Tastatur, Maus und Monitor bis zu 200 Meter vom Rechner entfernt plazieren.
Beide Interfaces können für Testzwecke auch direkt miteinander verbunden werden.
Die VGT/VGR-Monitorverlängerung überträgt VGA/RGB-Signale auf die Monitorschnittstelle. Auf der Tastaturschnittstelle werden Signale von Tastaturen, deren Schnittstelle IBM-XT/AT- und PS/2-Standards entspricht, übertragen.

Aufbau einer Verlängerung



Technische Daten
für Tastatur, Maus und Videosignal an IBM oder kompatible Personal-Computer für VGA-Farbbildschirme bzw. RGB analog.
Spannungsversorgung:
VGT / Sender
5 V / ca. 280 mA (vom Rechner)
Option: Steckernetzteil 220 V / 5 V 600 mA
VGR / Empfänger:
Steckernetzteil 220 V / 5 V 600 mA
Temperaturbereich: 0 bis +55 Grad C
Verbindungskabel:
24polig, twisted-pair, abgeschirmt
dreimal KOAX RG 59 B/U
Maximale Auflösung: 1024 x 800 Pixel
max. Kabellänge: 0 bis 200 m

Kontakt:
IHSE GmbH
Industrielle Hard- und Softwareentwicklung
7778 Markdorf/Möggenweiler, Hochwaldstr. 2
Telefon 0 75 44 / 7 10 71, Telefax 0 75 44 / 7 23 75

Jede Menge toller Schriften für TextMaker

Viele 24-Nadel-Drucker sind recht sparsam, was die Zahl der eingebauten Schriften angeht. Und selbst wenn sie über mehrere NLQ-Zeichensätze verfügen, fehlen doch meist Schriftarten mit etwas „Pfiff". TextMaker-Besitzer können ab sofort ihren Druckern völlig neue Fähigkeiten beibringen.
Denn von SoftMaker sind jetzt 26 verschiedene Schönschriften für 24-Nadel-Matrixdrucker erhältlich. Mit diesen können Sie Briefe, Abhandlungen und Dokumente aller Art wirkungsvoll gestalten. Viele der Schriften sind bisher für Matrixdrucker kaum verfügbar gewesen. Darunter sind witzige Schriften wie „Aladin" und „OCR-Decor", elegante Schreibschriften wie „Aristides" und „School" und effektvolle Kreationen wie „Arnold-Hotline" und „Time Romance Shadow". Hier finden Sie altertümlich angehauchte Fonts wie „Sherlock" oder „Old Gothic", aber auch Schriften des 20. Jahrhunderts wie „Benjamin", „Fukuda" und „Roundhouse".
Die Schriften werden auf einer Diskette als Download-Zeichensätze geliefert. Die Installation gestaltet sich extrem einfach. Sie starten das mitgelieferte Installationsprogramm und wählen den zu verwendenden Druckertreiber aus. Das ist alles! Den Rest übernimmt der Computer für Sie. Und auch die Arbeit mit den Schriften ist alles andere als kompliziert. Sie wählen die neuen Schriftarten genauso wie die in Ihrem Drucker eingebauten Schriften über die Funktion „Schriftart und Größe" aus. Das Laden der Schriften in den Drucker ist vollkommen unsichtbar für Sie und geschieht vollautomatisch.



Kontakt:
SoftMaker Software GmbH, D-8500 Nürnberg 90, Kronacher Straße 7
Telefon 09 11 / 30 49 44, Telefax 09 11 / 30 37 96

ANZEIGE

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD-Software

SNE299 JIGSAW MANIA V 1.0 – Ein super Puzzlespiel mit schönen Grafiken für VGA-Karten.

SNE230 ARCHERY – Bogenschießen. BABY – Rettungsaktion am brennenden Hochhaus. BRAIN CHILD – Puzzlespiel für 2 bis 3 Spieler mit Maus. CRAZY CARDS V. 2.0 – Kartenratespiel „Hoch oder Tief". GUESS A NUMBER V. 1.03 – Zahlenraten. WAR – Ein kleines Kartenspiel. WARI – Denkspiel gegen den Computer. Und zwei weitere Spiele.

SNE231 BATTLE – Versenken Sie Schiffe auf dem Meer bevor Sie der Hai erwischt. BLOCK CONQUEROR – Taktik- und Denkspiel für 2 bis 3 Spieler. INSTANT REPLAY – Computerumsetzung des Gedächtnisspiels SENSO. NUMGAME – Gesichter zählen, für Kinder. SPELLGAMES V. 1.0 – Schön aufgemachtes Spiel für Kinder um Wörter und Buchstaben, Englisch. Und drei weitere Programme in BASIC. CGA, Herkules mit Emulator.

SNE232 SHOOTING GALLERY – Dieses Spiel versetzt Sie in eine Schießbude mit allen Schikanen. Und das Ganze in VGA-Auflösung und Maussteuerung.

SNE233 HUGOS HOUSE OF HORROR V. 1.2 – Ein sagenhaftes 3-D-Abenteuerspiel. Ähnlich aufgemacht wie Sierra-Adventures. EGA-Grafik.

SNE234 RETURN TO KROZ V. 1.2 – Ein klasse Dungeonspiel. Erkunden Sie eine ganz neue Welt und bekämpfen Sie Ihre Feinde. Farbe oder schwarzweiß.

SNE235 STAR DEFENSE – Verteidigen Sie Ihre Raketenbasis. Ein Ballerspiel in EGA-Grafik.

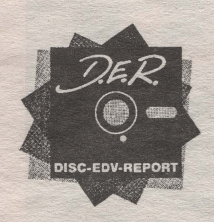
SNE236 Verschiedene Minigolf- und Golfspiele. Weitere Spiele auf Disk.

SNE237 BACKGAMMON – Backgammonspiel für CGA-Karte. BLIND MAZE V. 2.0 – Finden Sie den Weg aus dem Labyrinth bevor Ihnen der Sauerstoff ausgeht. VIER GEWINNT – Eine EGA-Version des bekannten Spiels. FOREST – Es gilt einer Katastrophe zu entgehen. Dazu muß ein Zahlencode gefunden werden.

SNE238 PYRAMID V. 1.0 – Ein äußerst interessantes Kartenspiel für EGA-Grafikkarten.

SNE239 MENSCH ÄRGERE DICH NICHT für 1 bis 4 Spieler.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 376 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-376 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

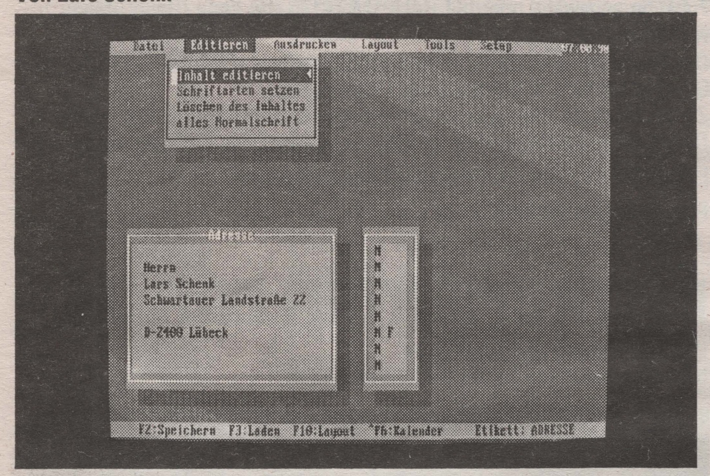
 

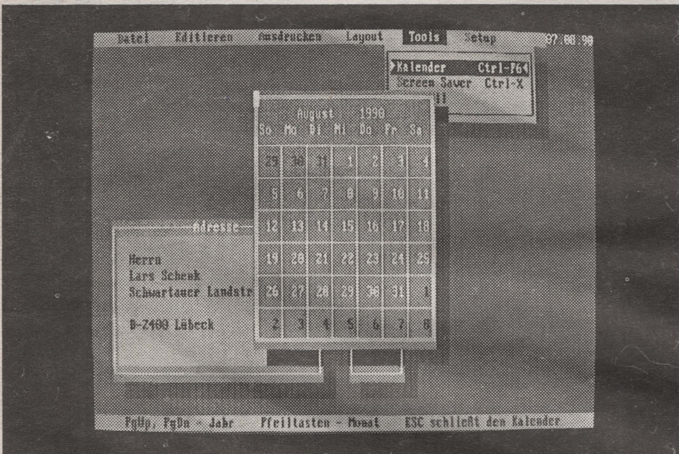
Neue PD- und Sharewareprogramme

Jedes Programm, welches wir neu in unsere PD- und Sharewareliste mit aufnehmen, stellen wir in dieser Rubrik anhand einer Beschreibung vor. Jedes Programm wurde von uns auf Lauffähigkeit und Nutzen geprüft.

ETIKETTEN-STAR

Universeller Etiketteneditor
Von Lars Schenk





Zweck von ETIKETTEN-STAR ist die schnelle, effiziente und komfortable Verwaltung und Erzeugung von Etiketten. Für den privaten und semiprofessionellen Anwender sollte dabei der Einsatzbereich von ETIKETTEN-STAR möglichst universell gehalten sein. So kann ETIKETTEN-Star z. B. dafür eingesetzt werden, Adressen-, Disketten-, Videokassetten- und alle nur denkbaren Etiketten zu verwalten und zu drucken. Trotz des großen Einsatzgebietes wurde aber sehr großer Wert auf eine anwenderfreundliche und einfache Benutzerführung gelegt. Der Anwender kann quasi gleich mit dem Programm loslegen, ohne irgendwelche Initialisierungsarbeiten vornehmen zu müssen oder in der Einarbeitungsphase dicke Handbücher wälzen zu müssen.
Bei dem Leistungsspektrum wurde besonderer Wert darauf gelegt, nicht nur Standardformate zu unterstützen, sondern weitere, selbst definierbare Formate zu bearbeiten, um somit den universellen Einsatz zu garantieren. Viele verschiedene Funktionen stehen zur Verfügung, die den Ausdruck von Etiketten auf Ihrem Drucker noch effektiver gestalten. Eine „Vorausschau-Funktion" erlaubt die Betrachtung eines Etiketts im Grafikmodus noch bevor es ausgedruckt ist. So können Sie genau sehen, wie das Etikett anschließend aussehen wird. ETIKETTEN-STAR ist quasi ein „WYSIWYG-Etiketteneditor". Die Kombination von moderner Fenstertechnik und Pulldownmenüs mit Online-Hilfe macht ETIKETTEN-STAR für den Anwender übersichtlicher und somit leichter zu bedienen.

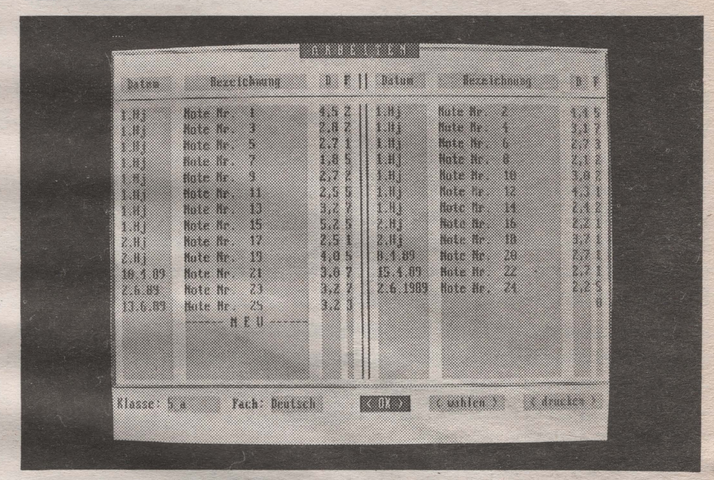
Übersicht der Funktionen

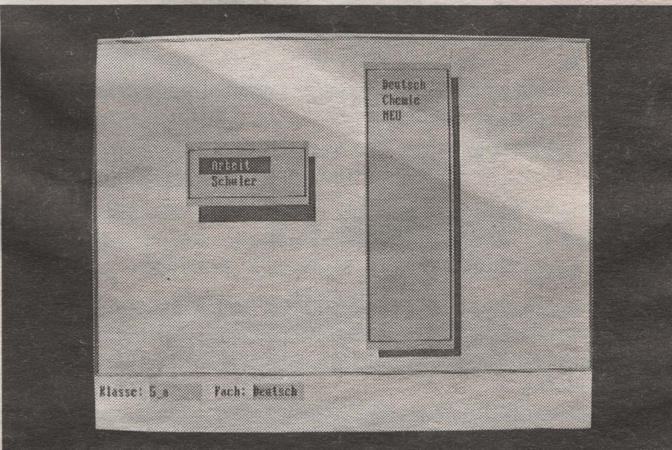
- Verwaltung, Bearbeitung und Druck beliebig vieler Etiketten.
- Standardformate: Disketten 5¼" und 3½", Videokassetten vorne (Frontlabel) und oben (Toplabel) und Adressen.
- Definition aller nur denkbaren Formate.
- Online-Hilfe, Mausunterstützung und Hotkeys.
- Druckfunktionen: Fettdruck, unterstrichen, kursiv, doppelte Breite, schmal, Elite, normal und alle möglichen Kombinationen.
- WYSIWYG: grafische Vorschau-Funktion.
- Komfortable und universelle Druckerschnittstelle erlaubt die einfache Anpassung jedes Druckers.
- Einstellung der Benutzeroberfläche nach individuellen Wünschen, z. B. Farbeinstellung, Anzeige der Uhrzeit u. ä.
- OS-Shell, Kalenderfunktion und automatische Bildschirmschonfunktion.
- Integrierter WS-kompatibler Texteditor.
- Zeilen zentrieren, formatieren und reformatieren, Linien.
- Die Blockfunktion ermöglicht den Transfer von Textblöcken zwischen den einzelnen Etiketten und den Import von ASCII-Texten.

Programm-Nr. PD1042
Shareware-Gebühr: DM 50,–

ZEUGNIS PC

Notenverwaltung für Lehrer
Von H. Kranz





Das Programm ist dazu gedacht, die Vielzahl von Einzelnoten, die in der Schule anfallen, zu speichern und auszuwerten. Dabei orientiert es sich im Ablauf am Verfahren „von Hand".
Es ermöglicht es dem Lehrer sich jederzeit einen schnellen Überblick über den Leistungsstand seiner Schüler zu verschaffen und erledigt fehlerfrei monotone Rechenarbeiten.
Besonderer Wert wurde auf einfache Bedienung und universelle Einsetzbarkeit gelegt. Daher sind keinerlei Voreinstellungen nötig.
Die Gewichtung der Noten erfolgt über einen ganzzahligen Faktor (1–9), der jederzeit wieder geändert werden kann. Hierdurch wird der Lehrer in keiner Weise durch vorgegebene Bereiche eingeschränkt. Insgesamt können bis zu 16 Klassenlisten mit je bis zu 30 Schülern und zu jeder dieser Klassenliste bis



Neue PD- und Sharewareprogramme

zu 16 Notenlisten mit bis zu 36 Noten pro Schüler gespeichert werden. Begrenzt wird diese Kapazität nur durch das Speichermedium.
Auf einer 360-KB-Diskette finden jedoch ca. 40 randvolle (30 Schüler à 36 Noten) Notenlisten Platz.

Programm-Nr. PD1043
Shareware-Gebühr: DM 20,– bis DM 50,–

HELPER 1.21

Eine Turbo-Pascal-Unit zur Implementation einer Hilfefunktion
Von Axel Orth

Die Turbo-Pascal-Unit Helper ist ein System zum Laden und Zeigen von Hilfeseiten, die von ASCII-Textdateien eingelesen werden. Die Routinen der Unit sind in jedem Turbo-Pascal-Programm ab Version 4.0 verwendbar. Damit kann Anwendern eine leicht zu bedienende Hilfefunktion zur Verfügung gestellt werden, die insbesondere bei komplizierteren Programmen einen nicht zu unterschätzenden Beitrag zur Bedienungsqualität darstellt. Die Hilfetexte können mit jedem ASCII-Editor erstellt und angepaßt werden.

Programm-Nr. PD1044
Shareware-Gebühr: DM 15,– bis DM 45,–

TERMIN 1.0

Programm zur Terminverwaltung
Von A. Orth

TERMIN ist, wie der Name schon sagt, sowas wie ein elektronischer Terminkalender. In die AUTOEXEC.BAT eingebunden, erinnert es Sie vollautomatisch an Termine, die Sie lange vorher eingegeben und vielleicht schon vergessen haben. Auch ständig wiederkehrende Termine brauchen nur einmal eingegeben zu werden. TERMIN verfügt über eine komfortable Benutzeroberfläche mit folgenden Features:

- Termineditor in Form einer Browse-Tabelle
- umfangreiche Editiermöglichkeiten, weitgehend WordStar-kompatibel
- acht Wiederholungsmarkierungen (min. 1 Tag, max. 1 Jahr)
- weiterschaltbarer Kalender (1980 bis 2079)
- Pulldown-Menüs
- kontextsensitive Hilfefunktion
- Bildschirmfarben konfigurierbar
- Termindateien (max. 254 Termine)
- DOS-Shell
- Formatkonvertierer (WARNGULB, ASCII, Comma-Delimited-Format)

Programm-Nr. PD1045
Shareware-Gebühr: DM 25,–

DACH Version 1.1

Von Sylvia Friese

Die Berechnungen eines Dachvolumens und der Dachoberfläche sind häufig sehr zeitraubend. Mit Hilfe dieses Programms kann in relativ kurzer Zeit das exakte Volumen für beliebige ebenflächig begrenzte Körper und deren Flächen berechnet werden.
Das Volumen eines Dachausbaus wird aus den Ebenen und den dazugehörigen Eckpunkten berechnet. Durch Variationen der Dachhöhe läßt sich das Volumen beliebig ändern.
Zusätzlich lassen sich weitere Berechnungen durchführen:

- das Raumvolumen (ohne Dach) und das Gesamtvolumen des dazugehörigen Gebäudes
- die einzelnen Dachflächen und Dachwinkel

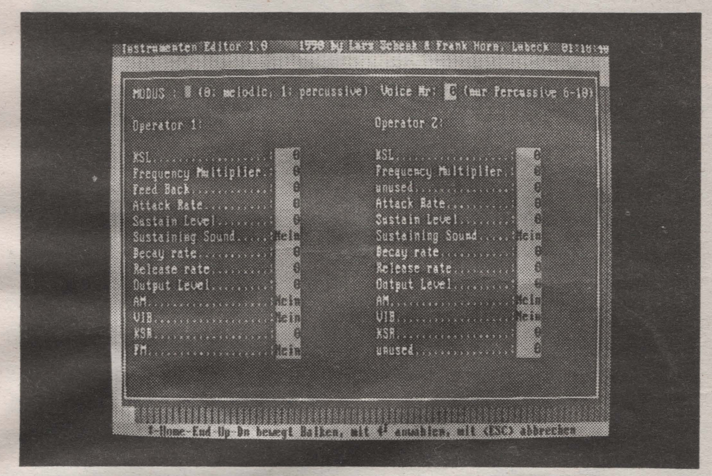
Die eingegebenen Daten können auf dem Bildschirm aufgelistet oder mit einem Drucker ausgedruckt werden. Beim Drucken werden alle Berechnungen angegeben und zusätzlich der Dachgrundriß gezeichnet, wobei dieser alle notwendigen Beschriftungen zur Berechnung enthält.
Weiterhin hat man die Möglichkeit, die Datenliste in eine Datei abzuspeichern. Die in der Datei gespeicherte Datenliste kann mit beliebigen Textverarbeitungsprogrammen weiter bearbeitet oder zu einem späteren Zeitpunkt ausgedruckt werden. Alle Daten einer Berechnung lassen sich speichern und wieder laden. Damit können Berechnungen wiederholt durchgeführt werden.
Das Programm läßt sich mit Hilfe von Balkenmenüs bedienen.
Mit den Cursortasten wird der Balken im Menü bewegt. Die Auswahl mit dem Balken wird durch die Returntaste <CR> bestätigt.
Erscheint ein weiteres (Unter-)Menü, so bleibt der Balken im Hauptmenü stehen und zeigt das ausgewählte Untermenü an.
Der Balken wandert jetzt nur im Untermenü auf und ab. Hier kann wieder eine Funktion angewählt oder mit HAUPTMENÜ in das erste (Haupt-)Menü zurückgesprungen werden.
Das Menü kann auch durch Drücken der Escapetaste <ESC> verlassen werden. Gleiches gilt für das Verlassen des Programmes.
Zusätzlich ist die Bedienung des Programmes über Funktionstasten möglich. Der jeweilige Tastenname ist im Balkenmenü am Ende der Zeile angegeben.

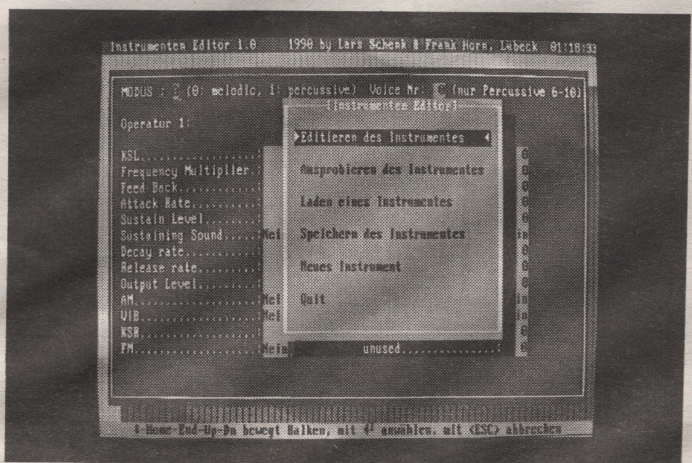
Eine Bedienung des Programms mit Maus ist geplant.

Programm-Nr. PD1046

INSTRUMENTEN EDITOR

Von Lars Schenk und Frank Horn
Instrumenten Editor für die Adlib-Sound-Karte





Leistungsbeschreibung

- Erstellung von Instrumenten für die Adlib-Sound-Karte
- Veränderung bereits bestehender Instrumente
- über 20 verschiedene Kriterien, die den Sound bestimmen
- sofortiges Austesten der erstellten Instrumente in verschiedenen Noten möglich
- Übernahme der Instrumente in den Visual Composer und andere Adlib-Softwareprodukte
- ansprechende, leicht zu bedienende Oberfläche
- ausführliche (deutsche) Dokumentation auf Diskette



PD- und Shareware Hitliste

Jede PD-Disk für nur DM 10,–

PD1000 Lharc – Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten
PD1001 MATHE-ASS V6.0 – Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck
PD1003 HT-PLAN – Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm
PD1004 Maskstar – Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0
PD1005 MEMEX – Memory Explorer – listet Ihren Arbeitsspeicher
PD1007 DISK-LABEL – Druckprogramm für Diskettenaufkleber
PD1010 OPTICS – Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD – Spiele Hitliste

SNE200 CROBOTS – Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler
SNE201 P-ROBOTS – Ein weiteres Spiel, in dem die Roboter selber programmiert werden
SNE202 Popcorn – Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler
SNE203 GOOGOL MATH GAMES – Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte
SNE204 MIRAMAR – Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen
SNE205 MAH-JONG-VGA – Strategiespiel aus dem Fernen Osten, tolle VGA-Grafik
SNE206 DND – Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen
SNE207 BANANOID – Breakout-Spiel für VGA-Karte mit super Grafik

DISC-EDV-REPORT

Bestell-Nr.

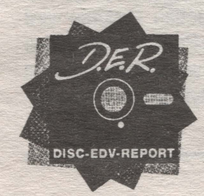
1/89 6,80 DigDug, Schach, Verbentrainer, Editor
2/89 9,60 Pango, Novatron, Invaders, Verzeichnisverwaltung, Delete, Minidruck
3/89 9.60 Othello, Backgammon, Tronic, speicherresidenter Notizzettel, Go, Hardcopy
4/89 9,60 Diamond Ball I, XONIX, Festplattenverwaltung
5/89 9,60 Etikettendruckprogramm, Oneway, Bocus
6/89 9,60 Master-Maze, Marix, ADUTIL, FACE
1/90 9,60 Space Flight, Roller, Symix, Schieb, HDU, Disksort, RAD, Text, Quick Depot 2.0
2/90 9,60 Agathe, Nugget, Vario, Magie, Kniffel, Tabelle, Kalend
3/90 9,60 Vier Gewinnt, Breakout, Pacmac, Tele-Datenbank, Senso Diskettenverwaltung
4/90 14,80 Docker, Racing, SDelay, Boot, Vokabel, Trainer, Zeitschriftenverw., SONDER, NDIR; Datum Total, Vorspann-Editor

D-E-R SPEZIAL Ausgabe 1 – DM 9,80

Robotron, Qubert, Calco, Dragons, Flight,
Komplettlösungen: Space Quest III, Kings Quest IV, Larry I + Larry II, Police Quest II, Zak McKracken

Die besten PD-Spiele

SPI 12 Asteroid, Automata, (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.
SPI 13 Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.
SPI 15 Dungeons & Dragons, Das Spiel!
SPI 17 Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.
SPI 24 Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.
SPI 25 Scrabble, Checkers, Aldo – 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.
SPI 30 Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.
SPI 31 Castle, ein super Abenteuerspiel.
SPI 34 Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.
SPI 36 Pacgirl & Pacman.
SPI 43 Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.
SPI 45 Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.
SPI 47 B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.
SPI 57 Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA
SPI 60 Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.
SPI 61 Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.
SPI 62 Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.
SPI 66 Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)
SPI 69 Golden Wombat of Destiny, Für CGA & EGA.
SPI 75 Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.
SPI 77 Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.
SPI 84 CGA-Simulator für die Herculeskarte.



Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte:

Verlag ErwinSimon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 3 76 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-6 76 39

Neue PD- und Sharewareprogramme

Bedienung

Nachdem das Programm erfolgreich geladen wurde, erhalten Sie einen Titelbildschirm, den Sie mit einer beliebigen Taste bestätigen können. Im Hintergrund sehen Sie die Eingabemaske für die Parameter, die den Klang eines Instrumentes bestimmen. Im Vordergrund erhalten Sie eine Menübox. Die Menübox können Sie durch SHIFT-Pfeiltasten (Ziffernblock) verschieben, um somit auch Teile der Maske sehen zu können, die sonst von der Menübox verdeckt werden.
Die Menübox ermöglicht Ihnen die Auswahl folgender Funktionen:

Editieren des Instrumentes:

Dieser Menüpunkt erlaubt es Ihnen, das aktuell geladene Instrument zu verändern bzw. ein neues Instrument zu erstellen.
Hier können Sie den Klang eines Instrumentes editieren, d. h. Sie füllen die entsprechenden Felder der Eingabemaske aus. Mit ENTER schließen Sie jeweils die Eingabe in einem Feld ab. Um das Editieren der Karte zu beenden, benutzen Sie ESC.
Beachten Sie hierzu, daß eine Eingabe auch dann übernommen wird, wenn Sie nicht durch ENTER bestätigt wurde, die Maske aber mit ESC verlassen wurde.
Zwischen den einzelnen Eingabefeldern springen Sie mit ENTER (Sprung zum nächsten Feld) oder den Cursortasten (die untere Cursortaste springt zum nächsten Feld, die obere zum vorherigen).
Wenn Sie Eingaben auf ein Feld gemacht haben und mit den Cursortasten ein anderes Feld anwählen, so werden die Eingaben übernommen, ohne daß Sie dafür ENTER betätigen müssen.
Sollten Sie am untersten Feld angelangt sein und die Eingabe auf diesem Feld mit ENTER beenden, so wird das Editieren abgeschlossen, ohne daß Sie ESC drücken müssen.

Ausprobieren:

Nach Anwahl dieses Menüpunktes gelangen Sie in den sogenannten Testmodus, der es Ihnen gestattet, sich das aktuell geladene bzw. editierte Instrument anzuhören.
Hierzu können Sie im Testmodus eine beliebige Taste verwenden. Jede Taste hat einen anderen Notenwert, damit das Instrument auch in verschiedenen Tonhöhen ausprobiert werden kann. Nach kurzem Ausprobieren werden Sie feststellen, ob Ihnen der Klang des Instrumentes gefällt oder ob Sie ihn noch nachbearbeiten wollen. Übrigens: Der Notenwert (die Tonhöhe) hängt von dem ASCII-Wert der gedrückten Taste ab. Die SPACE- oder TAB-Taste ergeben also recht niedrige Töne und das kleine „x" einen recht hohen Ton. Mit ESC verlassen Sie den TESTMODUS.

Laden:

Nach Anwahl des Menüpunktes >Laden eines Instrumentes< erscheint die Dateiauswahlbox. Hier wählen Sie die Datei (also das Instrument) aus, welche Sie bearbeiten möchten. Wenn Sie eine Datei laden möchten, so können Sie in der Dateiauswahlbox die gewünschte Datei mittels Pfeiltasten oder Maus anwählen. Die Dateien werden in der Dateiauswahlbox alphabetisch sortiert, damit Sie die gewünschte Datei schnell ausfindig machen können. Die Betätigung eines Buchstabens setzt den Auswahlbalken auf die erste Datei, die mit diesem Buchstaben beginnt.
Der Instrumenten Editor verarbeitet nur INS-Dateien (z. B. Piano.INS).
Mit ENTER laden Sie die Datei.
Mit ESC können Sie die Dateiauswahlbox abbrechen.

Speichern:

Dieser Menüpunkt dient dazu, ein erstelltes Instrument auf Diskette oder Platte zu sichern, um es z. B. später für Ihre Kompositionen mit dem Visual Composer zu verwenden.
Nachdem Sie diesen Menüpunkt angewählt haben, werden Sie nach dem Namen des abzuspeichernden Instrumentes gefragt. Hierzu wird ggf. der Name vorgeschlagen, unter dem ein Instrument geladen wurde. Haben Sie jedoch ein neues Instrument erstellt, so wird der Name „NONAME" vom Programm vorgeschlagen.

Neu:

Diesen Menüpunkt werden Sie anwählen, wenn Sie nicht auf ein zuvor erstelltes Instrument zurückgreifen wollen und ein neues Instrument erstellen wollen. Nach erfolgter Sicherheitsabfrage werden sämtliche Parameter für die Klangfarbe auf „Null" gesetzt.

Quit:

Beendet das Programm nach erfolgter Sicherheitsabfrage.
Allgemeine Hinweise:
Die von dem Instrumenten Editor verarbeiteten INS-Dateien werden von Adlibs Bank-Manager (BANKMNG.EXE) verwaltet und zu BNK-Dateien zusammengefaßt. Der Bank-Manager wird ebenfalls wie der Sound-Treiber mit allen Adlib-Produkten ausgeliefert. Bitte beachten Sie die Bedienungshinweise des Bank-Managers, um ggf. INS-Dateien aus bereits vorhandenen BNK-Dateien zu extrahieren bzw. Ihre selbsterstellten INS-Dateien in BNK-Dateien zusammenzufassen bzw. hinzuzufügen.
Abschließend möchten die Autoren darauf hinweisen, daß dieses Programm primär für die Entwicklung der Adlib-Unterstützung der VGA-SPIELE-BOX V.2.0 entstanden ist. Der relativ günstige Preis der Vollversion ist hierauf zurückzuführen.

Programm-Nr. PD1047
Shareware-Gebühr: DM 25,–

SCHENK & HORN TOOL

Disk Nr. 01
Von Lars Schenk und Frank Horn

Die etwas andere Tool-Box für MS-DOS-Systeme.

Leistungsbeschreibung:

- Komfortables Überwachen der Telefonkosten während des Telefonierens.
- Löschen bestimmter Dateien oder Dateigruppen, auch verzeichnisübergreifend.
- Automatisches Löschen bestimmter Dateien oder Dateigruppen auf der gesamten Platte beim Systemstart (z. B. Löschung aller BAK-Dateien).
- Aufsuchen einer bestimmten Datei oder bestimmter Dateigruppen auf der gesamten Platte.
- Auskunftsystem über Speicherverbrauch in Verzeichnissen und deren Unterverzeichnissen oder der gesamten Platte.
- Direktes Verzweigen in nicht direkt benachbarte Verzeichnisse leicht und komfortabel mit XCD.
- Auskunft über noch verbleibenden MS-DOS-Speicherplatz.
- Auskunft über die Rechnergeschwindigkeit.
- Animierte Grafikdemo für EGA-Systeme.
- Animierte Grafikdemo für VGA-Systeme.
- TSR-Uhren für „Command.Com".
- Viele kleine Tools . . .

Die Tools

XDEL: Dieses Programm dient dazu, verzeichnisübergreifend Dateien zu löschen. Hierbei wird als Parameter die Wildcard-Beschreibung für die zu löschenden Dateien angegeben. Es werden alle Dateien gelöscht, die sich in und unter dem aktuellen Verzeichnis befinden und der Wildcard-Beschreibung entsprechen. So werden z. B. alle Dateien mit der Extension „BAK" in und unter dem aktuellen Verzeichnis gelöscht, wenn Sie „XDEL *.BAK" starten.
Der Parameter „DATEDEL" des Programmes XDEL ermöglicht es Ihnen, das Programm so in Ihre Autoexec-Datei zu installieren, daß bei jedem ersten Systemstart des Tages ganz bestimmte Dateien auf der Festplatte gelöscht werden. So ist es z. B. sehr praktisch, wenn Sie in Ihrer Autoexec-Datei die Zeile:

XDEL *.BAK DATEDEL

einfügen. Das System wird dann jeden Morgen (wenn Sie das System zum erstenmal an einem Tag booten) alle BAK-(Backup-)Dateien selbständig löschen und Ihnen somit wieder etwas Platz auf der Platte zur Verfügung stellen. ACHTUNG: Wenn der Parameter DATEDEL angegeben wurde, wird die sonst übliche Sicherheitsabfrage umgangen, um den verzögerungsfreien Ablauf des Systemstarts zu gewährleisten.

XDEL2: Dieses Programm dient demselben Zweck wie XDEL und verhält sich auch entsprechend gleich. Lediglich eine fensterorientierte Benutzeroberfläche wurde zur einfacheren Benutzung des Programmes implementiert.
Diskinfo: Zeigt Ihnen Informationen zu bestimmten Programmen an. Als Parameter können Sie bis zu 10 (zehn) Extensionen angeben. Diskinfo wird nun auf dem gesamten Speichermedium (Disk/Platte) die Programme mit den genannten Extensionen aufspüren und Ihnen anzeigen, wie viele sich davon auf dem Speichermedium befinden und wieviel Platz in Byte sie verbrauchen.

Neue PD- und Shareware-Spiele
Jede Disk für nur DM 10,–

Spiele • Spiele • Spiele

SNE208 BASSTOUR Version 4.0
Machen Sie mit bei den größten Angelwettbewerben. Sie sind mit allem ausgestattet, was Sie brauchen (Boot, Angelzeug, Spezials). Eine komplexe Simulation mit toller Farbgrafik. Alle Karten, auch Herkules, Maus oder Tastatur.

SNE209 PC PRO-GOLF Version 4.31
Werden Sie zum Golfmeister mit dieser Golfsimulation. CGA-Grafik, alle Farbgrafikkarten. Mit vielen Optionen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SNE210 SECOND CONFLICT Version 2.53
Bestehen Sie im Machtkampf um die Galaxy. Gegen ein bis zehn Mitspieler (können vom Computer übernommen werden). Sehr komplexes Spiel für langen Spielspaß, mit Speicheroption. Alle Grafikkarten.

SNE211 NCRISK Version 1.20
Wer kennt es nicht, das berühmte Brettspiel RISIKO. Kämpfen Sie mit zwei bis sechs Spielern um die Herrschaft der Erde. Farbgrafik, alle Karten, Herkules mit Emulator.

SNE212 COMPUTER CANASTA Version 2.0
Mögen Sie Canasta? Mit diesem Spiel können Sie sich damit stundenlang am Computer beschäftigen. Alle Grafikkarten.

SNE213 PC BINGO
Das beliebte Spiel für die ganze Familie. Alle Grafikkarten.

SNE214 Archer Version 2.0
Abenteuer/Action-Spiel – erforschen Sie eine Welt mit Hunderten von Screens. Farbgrafik.
Falcity Version 1.0
Grafik-Abenteuerspiel. Sie sind ein Detektiv in einer Großstadt der Zukunft. Erforschen Sie Gebäude und Straßen.

SNE215 Dungeons of Kairn Version 1.1
Sehr schönes Grafik-Abenteuerspiel. Sie erforschen mit einer Party eine mystische Welt der Zeit der Magie und Kämpfe. Farbgrafik, Disk ist komprimiert.

SNE216 BY FIRE AND SWORD
Ein weiteres Adventure im Stil von Falcity. Erkunden Sie eine neue Welt voller Gefahren und Rätsel. Farbe, alle Karten.

SNE217 PYRAMIDS
Ein Strategiespiel. Führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Alle Karten. Ein ausgeklügeltes Brettspiel gegen den Computer.

SNE218 MORAFF'S REVENGE
Grafik-Abenteuer. Ein schönes Spiel für den nicht so fortgeschrittenen Abenteuer-Spieler. Alle Karten.

SNE219 Galactic Empires Version 5.0
Strategiespiel um die Herrschaft im Weltraum mit einem bis zehn Spielern. 20 bis 80 Sternensyteme. Alle Grafikkarten.

SNE220 Railroad Switch Service
Farbgrafik, Herkules mit Emulator. Überwachen und steuern Sie einen Zug und die Waggons. Sehr schöne Grafik.

SNE221 OTHELLO für ein bis zwei Spieler für EGA-VGA, sehr gute Grafik.
Zwei verschiedene Solitaire-Spiele – einmal EGA, einmal für alle Karten. Zusätzlich noch zwei schöne Grafik-Demos für die EGA-Karte.

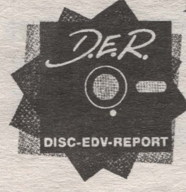
SNE222 Diskette voll mit Arcade-Games in Farbgrafik.
GRIME; BEAST-Arcade – schließen Sie die Monster ein, aber lassen Sie sich nicht erwischen. ROUND 42 – ein SCHOOT-EM-UP für Könner. EXTERM – frei nach CENTIPETE. OFF ROAD V. 1.0 – Jump & Run nach dem Vorbild Moonpatrol. Space Command. Invaders-Version. XONIX. RIBBIT – Froggerversion.

SNE223 NYET2 Version 2.2.
Deutsche Version von TETRIS. Dieses Spiel steht TETRIS in nichts nach, vielmehr wurden zusätzliche Futures und Ideen eingebaut. Einfach super!

SNE224 + SNE225
Mit diesen beiden Disketten erhalten Sie ein Rollenspiel-Adventure der Spitzenklasse. WIZARD'S LAIR ermöglicht Ihnen mit einer Party eine neue Welt zu erforschen, sich mit Monstern zu schlagen und Geheimnisse zu lüften. Ein muß für Rollenspieler.

SNE226 PC JIGSAW, ein tolles Puzzlespiel für die EGA-Karte, Bedienung mit Maus oder Tastatur. Verschiedene Grafiken.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 376 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-376 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39



Anzeige

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme!
Jede Disk für nur 10,– DM!

Bestell-Nr. PD1020
„BAUFINANZ" Deutsch. Dieses Programm ermöglicht die Berechnung eines Baufinanzierungsplanes unter Berücksichtigung der steuerlichen Aspekte. Berücksichtigt werden Darlehen mit konstanter Annuität (Normalfall oder Bausparkasse), die sogenannte Hypothekentilgungsversicherung sowie die Bausparkasse mit Vorfinanzierung durch Darlehen.

Bestell-Nr. PD1038
„GHOSTHUNTER" Deutsch. Böse Mächte übernehmen die Regierung der Erde. Gelingt es ihnen, in das Zentrum der Aliens einzudringen und die gestohlenen Schätze zurückzuholen? Ein Action-Spiel für CGA-kompatible Grafikkarten.
„QUADRATO" Deutsch. Ein lustiges Strategiespiel für Schnelldenker (CGA-Karte).
„FUSSBALL" Deutsch. Für die Sportfreunde befindet sich auf der Diskette noch ein interessanter Fußballmanager, mit zahlreichen Optionen.

Bestell-Nr. PD1033
„ETIKETTENVER" Deutsch. Etikettenverwaltung für Endlospostkarten, Aufkleber für Päckchen und Pakete, Firmenaufkleber, Karteikarten usw.
Für Epson und kompatible Drucker.
„LIST" Deutsche Anleitung. Der Super-Dateien-Lister erleichtert und beschleunigt das Studieren von Textdateien beliebiger Länge (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1012
„BALICROSS" DEMO (95 % OK) eines universell einzusetzenden Werkzeugs zur Analyse, Dokumentation, Entwicklung und Fehlersuche im Bereich der BASIC-Programmierung unter BASIC, BASICA, GWBASIC.

Bestell-Nr. PD1013
„NEGATIV VER" Deutsch. Negativ-Verwaltung V 2.0 zur Verwaltung von Fotonegativen oder Dias. Einfach und übersichtlich mit guter Menüführung und vielen Optionen.

Bestell-Nr. PD1031
„T/BUCH" Deutsch. Das Programm T/BUCHführung ist eine anwenderfreundliche Möglichkeit, die mit der finanzmäßigen Erfassung der Betriebsabläufe verbundenen Arbeiten auf einfache Weise und ohne große Anforderungen an die Hardware zu automatisieren (für GEM / 3).

Bestell-Nr. PD1032
„FIRMAPLUS" Deutsch. Prüfversion! Mit 98 Prozent Funktion vom Original. Firmenverwaltung leicht gemacht, mit den Funktionen: Artikelverwaltung, Adreßverwaltung, Vorgangsverwaltung, Buchhaltung, Textverwaltung, Hilfsfunktionen und Informationen.

Bestell-Nr. PD1037
„PFERDERENNEN" Deutsch. Ein lustiges Glücksspiel für die ganze Familie (1 bis 4 Spieler). Es handelt sich dabei um die fantastische Simulation einer Renn- und Wettatmosphäre auf der HORSE-NIRWANA-Rennstrecke. Der Spieler hat die Aufgabe, entweder aufs richtige Pferd zu setzen, das richtige zu kaufen oder das richtige Dopingserum auszuwählen. Der Spielspaß wird durch lustige Anmerkungen und ansprechende Grafiken zusätzlich noch gesteigert. Das Programm arbeitet nur mit der EGA-Grafikkarte. Die registrierte Version wird mit TURBO Basic-Sourcecode ausgeliefert und ermöglicht zudem bis zu 8 Spieler.

Bestell-Nr. PD1040
„VOKABEL" Deutsch. Das Programm soll Ihnen helfen, Vokabeln anderer Sprachen (Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch) schneller zu lernen und auch schreiben zu können. Vokabeldiskette mit ca. 4000 Wörtern Wortschatz kann beim Autor angefordert werden (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1018
„LOTO SYSTEM" Deutsch. Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel Lotto, gedacht. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neuen amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedenen Systemarten wie „System ohne Bankzahlen", „System mit Bankzahlen", Spezialsysteme und die amtlichen „VEW-Systeme" sind möglich (Shareware-Version, stark eingeschränkt).

Bestell-Nr. PD1014
„ADVEKO" Deutsche Adressenverwaltung / Korrespondenz mit Rundschreibemöglichkeit (alle Karten).

Bestell-Nr. PD1026
„PROFIBUCH" Deutsch. Eine Einnahme-/Überschußberechnung für Freischaffende und Kleinunternehmer, die nicht zur richtigen Buchführung verpflichtet sind. Dieses Programm errechnet auf einfache Art und Weise den Gewinn und Verlust, berechnet die Umsatzsteuer und verwaltet die Investitionen. Neben den Standardfunktionen (Buchen, Editieren, Kontenlisten drucken usw.) verwaltet das Programm auch Abschreibungen. Auch der Kontenrahmen kann vom Anwender beliebig festgelegt werden. Das Programm besitzt eine vorbildliche Benutzerführung und eingabefreundliche Bildschirmmasken. Voraussetzung für den Betrieb ist ein Speicher von mind. 512 KByte sowie zwei Laufwerke oder eine Festplatte.

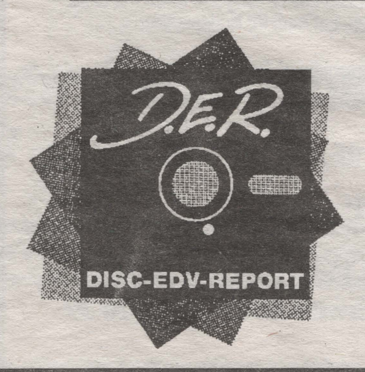
Bestell-Nr. PD1034
„TERMIN" Deutsch. Das Programm hat die Aufgabe, sowohl langfristige, über Monate und Jahre hinausgehende Termine, als auch kurzfristige Termine, die monatsweise anfallen, zu verwalten und in Form eines Monatskalenders auszudrucken

Bestell-Nr. PD1011
„D" D BACK (FATBACK) – Vereinfachte und flexibilisierte Kommandostruktur, welche verschiedene Harddisks unterstützt.
„D II" D PROTECT Disk Protection – Schutzprogramm vor Trojan Horse (Viren)
„FM" File Manager.
„FS" FLU SHOT (Virenschutzprogramm)
„FIST" FILE STUF zeigt geschützte Filee an.
„INTERCHAIN" Virenspürprogramm für Trojan Horse.
„M DEL" File Delete Utility.
„SCAN" Druckt alle ASCII Zeichen eines Programms.
„VACCINE" Virenkiller für infiziertes COMMAND.COM

Bestell-Nr. PD1016
„FB COPY" Deutsch. Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte, nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang wahlweise mit und ohne Verify/ Formatieren, kopieren auch nach auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz! Das Programm stammt vom selben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze! (Mind. 512 KByte Ram notwendig.)

Bestell-Nr. PD1028
„SPS-SIMULAT" Deutsch. Simulation einer speicherprogrammierbaren Steuerung.
„PT" Mini Textverarbeitung für Turbo-Pascal.

Bestell-Nr. PD1027
„PC SCHREIB" Deutsch. Endlich schnell im Zehnfingersystem Schreibmaschine schreiben oder den Computer bedienen, das ist der Wunsch vieler PC-Anwender. Mit PC-SCHREIB kommt man diesem Ziel näher, denn über zahlreiche Lektionen wird man Schritt für Schritt in das Zehnfingersystem eingeführt. Ein tolles Programm mit einer wirklich guten Benutzeroberfläche.



Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 06 / 07 31 / 3 76 39
Schweiz 00 49 / 731 / 3 76 39

Anzeige

Die besten PD- und Shareware-Programme!
Jede Disk für nur 10,– DM!

Bestell-Nr. PD1029
„DINT" DISPLAY INTERRUPS. Zeigt die Interrupsadresse an.
„DEMON" Deutsch. Diskettenmonitor Demon ist ein leistungsstarker Diskettenmonitor, der den wahlfreien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem: das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; grafische Darstellung der Belegung, Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle u.v.m.

Bestell-Nr. PD1039
„GFA DESK" Deutsche Demo einer Adreßverwaltung, Textverarbeitung, Serienbrieferstellung V 1.4.
„ANTIV" Deutsch. Wer kennt sie nicht, die bösartigen Viren, die ganze Datenbestände vernichten. Dieses Programm überwacht mittels Checksumme Ihre Festplatte. Veränderungen innerhalb von COM oder EXE-Files werden nach dem Booten automatisch angezeigt. Weiterhin enthält die Diskette einige nützliche Utilities.

Bestell-Nr. PD1036
„DOS-GUIDE" Deutsch. Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Tastendruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung.
„WAS F E T" Deutsch. „Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Zahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger.
„HIP-HOP" Deutsch. Ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu einfallslos sind, Schach aber zu komplex ist!

Bestell-Nr. PD1035
„PCW" Deutsch. Wer kennt nicht das renommierte Textprogramm PC-Write. Mit PCW bekommt dieses Programm nun endlich eine moderne Benutzeroberfläche, die Textprogramm und Druckprogramm miteinander verbindet.
„DISKOPI" Deutsch. Diskettenkopierprogramm, welches komplette Disketten in den Speicher lädt und beliebig oft kopiert.

Bestell-Nr. PD1030
„BUNNY V2" Deutsch. Programmschutz. Schützt ausführbare Programme vor unbefugter Nutzung durch: Paßwortschutz, Installationsschutz und Codediskettenschutz.
„PUB-DOM" Deutsch. Hilfsprogramm für WORD V. 4.0 Textbausteine formatieren, Druckformatvorlage, Steuerungsprogramm und Prüfprogramm. Lohnen für Magister- und Diplomarbeiten.

Bestell-Nr. PD1015
„WORDPERFECT" Deutsch. Interessante Tools für alle Word Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweise Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120D-Druckertreiber und ASCII-Tafel.

Bestell-Nr. PD1017
„TOTO SYSTEM" Deutsch. Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöhten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.

Bestell-Nr. PD1019
„ADV-CREATOR" Deutsch. Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, so daß auch eine Übersetzung von Spielen denkbar ist (CGA- oder EGA-Grafikkarte).

Bestell-Nr. PD1041
„DRINKOMAT" Deutsch. Drinkomat berechnet Ihre BAK (Blutalkoholkonzentration) nach Formeln und Basiswerten, die auch in der deutschen Rechtsmedizin verwendet werden.
„PC TEXT 4" 6 Dateien für NEC 866 P / 866 L /.
„RESIBAS" Deutsch. Speicherresidente Datenbank.
„TWIN" Zur Unterstützung des LC 866 + stehen zwei Treiber zur Verfügung: NEC L 866 Portrait und Landscape.

Spiele und Grafiken

Achtung! Die Serien EGA-Games und VGA-Games werden ab sofort auf 360-KB-Disketten geliefert.

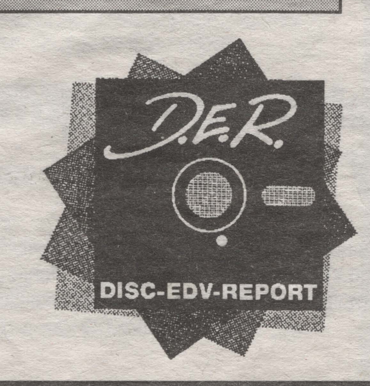
Bestell-Nr. EGA-Games 1 – nur DM 50,–
Gefüllt mit super Spielen und Grafiken für die EGA-Karte (Diskettenpaket).

Bestell-Nr. VGA-Games 1 – nur DM 30,–
Gefüllt mit super VGA-Games und VGA-Grafiken (Diskettenpaket).

PD-Software

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Daimlerstraße 24, Postfach 3566 D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus: Österreich 06 / 07 31 / 3 76 39
Schweiz 00 49 / 731 / 3 76 39





Neue PD- und Sharewareprogramme

FF (FileFind): Sucht wie Diskinfo das gesamte Speichermedium nach einer bestimmten Datei ab. Sie können auch Wildcards (Joker) verwenden, um bestimmte Dateigruppen ausfindig zu machen.

Free: Zeigt die freie, verfügbare MS-DOS-Speicherkapazität an (das Programm berücksichtigt dabei selbstverständlich die selbst benötigte Speicherkapazität).

Howmuch: Gibt Auskunft über die verbrauchte Speicherkapazität bestimmter Dateigruppen in dem aktuellen Verzeichnis UND allen Unter- und Unter-unter-Verzeichnissen. Als Parameter können Sie eine Dateigruppe mit Wildcards bestimmen. Mit dem Parameter "*.*" erhalten Sie z. B. die komplette Speicherbelegung des aktuellen Verzeichnisses einschließlich aller Unterverzeichnisse.

LD (List-Directory): Listet alle Verzeichnisse eines Datenträgers. Dieses Programm kennt keine Parameter.

LSD (List-SUB-Directory): Listet alle Unter-Verzeichnisse ab dem aktuellen Verzeichnis. Dieses Programm kennt keine Parameter.

Nobeep: Dieses Programm entstand aus der Notlage, daß einige Spiele den Piepser nicht abgeschaltet haben. Um einen Systemneustart zu vermeiden, konnten wir schnell dieses Programm starten, welches den kleinen „Nervie" zum Schweigen brachte. Noch eine kleine Kuriosität in diesem Zusammenhang: In seltenen Fällen kam es vor, daß der Sound einiger Spiele „invertiert" war. Dies äußerte sich so, daß der Piepser immer dann ausgeschaltet wurde, wenn er eigentlich eingeschaltet werden sollte und umgekehrt. „Nobeep" konnte dieses Problem ebenfalls beheben.

XCD (eXtended Change Directory): Wechselt direkt, ohne Umwege, in das als Parameter angegebene Verzeichnis.

EXLD (Extended List Directory): Scannt alle Verzeichnisse eines Datenträgers und gibt anschließend Auskunft über den Speicherverbrauch in den einzelnen Verzeichnissen. Dieses Tool ist immer dann sinnvoll, wenn Sie Ihre Platte aufräumen wollen und nicht so recht wissen, in welchen Verzeichnissen der meiste Platz verbraucht wird. Für Insider der BWL: siehe ABC-Analyse.

Telepay: Dieses Programm bietet Ihnen eine komfortable Möglichkeit, Ihre Telefonkosten während des Telefonierens zu überwachen. Mit der F1-Taste können Sie nach dem Programmstart eine Hilfe anfordern. Alles weitere dürfte dann eigentlich klar werden.

TSRUhr & TSRUhr2: Diese Programme stellen in der rechten oberen Bildschirmecke eine laufende Uhr dar. Sicherlich wird Ihnen diese Uhr aus unseren zahlreichen Anwendungsprogrammen her bekannt sein. Die TSRUhr bleibt resident im Speicher und kann NICHT wieder entfernt werden. Nur ein Systemneustart wird diese Uhr wieder „abschalten". Anders hingegen verhält sich die „TSRUhr2": Wenn Sie nach dem Programmstart aus der MS-DOS-Kommandoebene den Befehl „EXIT" geben, wird die Uhr wieder aus dem Speicher entfernt. Für Insider: Es wurde vor der Installation ein neuer Kommando-Interpreter geladen . . .

VGA-DEMO: Dieses Programm ist (wie der Name schon sagt) eine selbstablaufende Demo für VGA-Systeme. Alles was hierzu gesagt werden sollte ist, daß Sie bei !VGAANIM.COM Datei eine selbstentarcende Datei ist, und daß Sie sich vor dem Start dieser Datei vergewissern sollten, daß Sie genügend Platz auf Ihrem Speichermedium haben. Es werden ca. 350 kB benötigt. Sollten Sie keine Festplatte besitzen, so kopieren Sie diese Datei auf eine leere formatierte Diskette und starten dort das Programm.

Programm-Nr. PD1048
Shareware-Gebühr: DM 25,–

Kinder-Verkehrs(schild)quiz und Memory

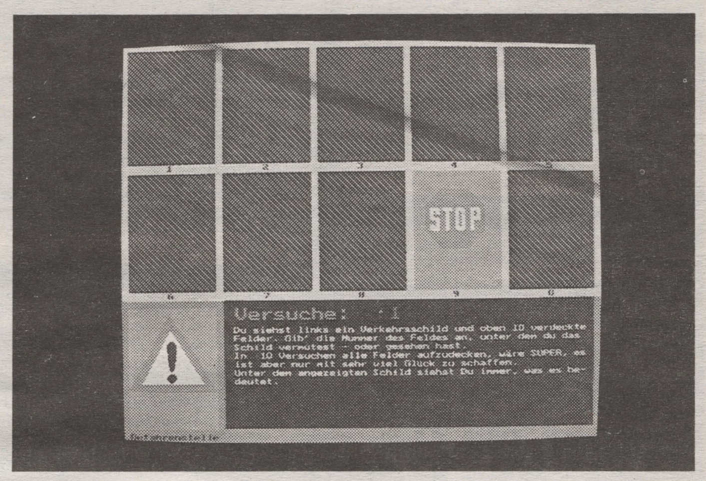
Von M. Köthe

Das Programm benötigt einen Computer mit 512 kB Hauptspeicher (mindestens 260 kB freien Speicher) sowie eine VGA-Karte und dazugehörigen Monitor. Zum Betrieb ist eine Festplatte zu empfehlen, da ständig neue Verkehrsschilder nachgeladen werden.

Nach dem Start erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm.

1. + 2. Quiz:

Es werden nacheinander Verkehrsschilder auf dem Bildschirm ausgegeben. Zu jedem Schild erscheinen drei Antworten. Durch Betätigung der Tasten (1 . . 3) wird geantwortet.



3. Schild suchen:

Auf dem Bildschirm erscheint eine Bedeutung eines Verkehrsschildes. Das richtige Schild muß nun aus fünf verschiedenen Schildern gesucht werden.

4. Minimemory:

Zehn Schilder werden verdeckt und in der unteren Bildschirmhälfte erscheint ein aufgedecktes. Durch Raten und Merken (nachdem einmal aufgedeckt) sollen alle Schilder in möglichst wenigen Zügen aufgedeckt werden.

Programm-Nr. SNE227
Shareware-Gebühr: DM 30,–

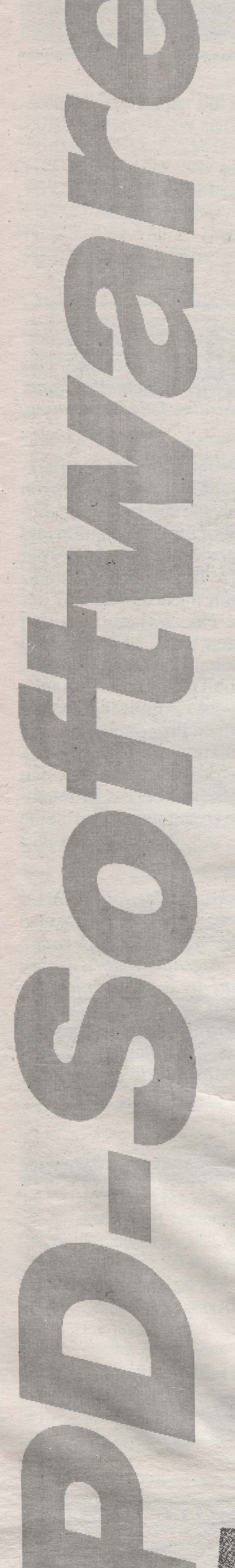
VGA-GAG & VGA-MEMORY

Ein witziges Startprogramm für das VGA-Memory
Von Lars Schenk, Frank Horn und Frauke Scheel



VGA-GAG ist ein kleiner „Vorspann" zur Sharewareversion des VGA-Memoryspiels. Das VGA-Memory ist die Auskoppelung eines Programmes aus der VGA-BOX, die durch den TRONIC Verlag vertrieben wird.
Die Sharewareversion des VGA-Memory-Spiels ist in der Anzahl der Züge, die jeder Spieler machen kann, eingeschränkt. Als Folge dieser einzigen Einschränkung wird auch kein Spieler in die Highscoreliste eingetragen. Ansonsten sind alle Funktionen und Einstellungsmöglichkeiten auch in der Sharewareversion enthalten, so daß Sie sich einen Eindruck der vom TRONIC Verlag angebotenen VGA-BOX machen können.

Programm-Nr. SNE228
Shareware-Gebühr: DM 50,–



Anzeige

Die besten PD-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM! (Kopiergebühr)

PD001	FILE EXPRESS1	Information Managment System Ver. 2.95, Datenbank
PD002	FILE EXPRESS2	Manche sagen es ist besser als PC-FILES III
PD003	PRESENT	Dia Show mit dem Computer, sehr gut
PD004	MU IV	Schnelles Formatieren mit zwei Laufwerken u. andere Utilities
PD006	OMODEM	Komfortables, eingedeutschtes Mailboxprg. mit Fenstern
PD007	ADRESSEN	Komfortable Adressenverwaltung mit Etikettendruck
PD008	RECHNUNG	Ausf. Rechnungsprogramm in BASIC, Etikettendruck u. Anl.
PD010	NEC-P6 I	MS-Word an 24 Nadeldrucker, Dateien quetschen
PD011	NEC-P6 II	24 Nadeldruckersteuerung wie Epson, besonders gute Grafik
PD012	SPEECH	Sprachausgabe mit dem Computer ohne Hardwarezusätze
PD013	PC-RECHNUNG	Großes Rechnungsprogramm mit Kunden, 4-stufiges Mahnwesen
PD014	PC-TUTOR dt.	Lernprogramm für Anfänger. Bis zur Batchprogrammierung
PD015	KAUFMANN	Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)
PD016	VEREINSW. 1	Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten
PD017	VEREINSW. 2	Gleiche Disk wie NO.1 jedoch BAS Quellcode
PD018	VEREINSW. 3	Komplettes deutsches Handbuch
PD019	ZEITLUPE	Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)
PD020	PROCOMM	Deutsches Datenübertragungsprogramm, super
PD021	PROCOMMDOC	50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM
PD022	PC-WRITE	Vers. 2.4, deutsche Übersetzung von 10078
PD023	NINJA FIGHTER	Karate Spiel in Adventure Art
PD024	PC-FILES III	Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)
PD025	PC-PROF-BAS	PC-Professor-Basic-Lernprogramm
PD026	PC-DOS-HELP	Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger
PD027	PIANOMAN V3.0	Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik
PD028	TUTORIAL engl.	IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)
PD029	DESKTEAM V1.4	Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK
PD030	ORIGAMI	Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)
PD031	HARDDISK	Festplatten-Hilfeprogramm
PD032	DOSAMATIC	Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner
PD033	PROCOMM	Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU
PD035	SIDE WRITER	Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen u.s.w.)
PD036	B-WINDOW	Fenstertechnik für Basic! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
PD037	NEW YORK I	Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten
PD038	NEW YORK II	Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung
PD039	HANDBAG II	CED, ein Editor für die DOSebene, super, u. a.
PD040	PC-PROMPT	Automatische Hilfen bei Eingabe von DOS-Befehlen
PD041	TSHELL	Neue, sehr gute Benutzeroberfläche für DOS
PD042	MASTER-KEY	Diskettendoctor zum Restaurieren gelöschter Dateien, 24 S. Anl.
PD043	DOS-TOOL	Dateien finden, vergleichen, Wort-, Zeichen-, Zeilenzähler
PD044	GRAPHTIME I	Sehr leistungsfähiges Geschäfts-Graphik-Programm
PD045	GRAPHTIME II	Liest von dBase 2/3, Multiplan u. Lotus
PD046	Quebecalc	Tabellenkalkulation (3-D), in Würfelebenen
PD047	DAN-CAD-3D 1	3-D Zeichenprogramm mit allem was dazugehört
PD048	DAN-CAD-3D 2	Gittergrafik, stereoskopische Perspektiven in Bewegung! ! !
PD049	DAN-CAD-3D 3	Elemente drehen, Zoomen, autom. Vorführung, Textlayout
PD050	DAN-CAD-3D 4	Sehr genau (4 Mill. Pixel), benötig t 640 K RAM
PD051	POWER-MENU	Mehr als nur Menü-System, absolutes muß für Festplatte! ! !
PD052	HOMBASE 1	Desktop Organizer (Superprogramm und Speicherresident)
PD053	HOMEBASE 2	Mehr Leistung als SIDEKICK, zur Disk PD052
PD054	FINGER-PAINT	Zeichnungsprogramm mit schneller Cursorbewegung

Jeder Sendung liegt unsere Katalogdiskette bei!

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

VERLAG ERWIN SIMON · DISC-EDV-REPORT

D-7900 Ulm, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
Telefax 07 31 / 4 01 80-65
Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus Österreich: 060-731-3 76 39
Telefon aus der Schweiz: 00 49-731-3 76 39



Leserforum

Und weiter geht es mit unserem Leserforum. Einige Fragen konnten beantwortet und Probleme gelöst werden. Dafür sind neue Sorgen und Nöte dazugekommen.

Keine Umlaute am Bildschirm / Ausdruck bei Fixstern / Elobrief stürzt ab

Herr Thomas Mentschek konnte uns folgende Tips geben: Wenn man vor dem Start des Programms das MS-DOS-Programm Graftabl aufruft, werden die Umlaute korrekt dargestellt. Zu FIXSTERN: Im Programm ist keine Druckroutine integriert. Abhilfe schafft das MS-DOS-Programm Graphics. Wurde dieses Programm aufgerufen, so kann man mit Druck auf die „Print Screen"-Taste eine Kopie des Bildschirms ausgeben. Nach diesen beiden Tips bleibt leider ein Problem nicht aus: Das Programm Elobrief funktioniert auf einem Amstrad 1512 nicht. Direkt nach dem Start ist keine Eingabe mehr möglich bzw. das Programm stürzt ab. Dasselbe Problem wurde bereits in der letzten Ausgabe angesprochen. Kennt hier jemand die Gründe für den Absturz?

Immer noch Hero's Quest

Weiß wirklich niemand wie der Kobold bezwungen werden kann?

Keine Steuermöglichkeit bei Bauer

Teilweise taucht das Problem bei Bauer auf, daß keinerlei Eingaben möglich sind. Wer konnte dieses Problem lösen?

Ich finde den Disc-EDV-Report ziemlich gut, da es sonst kaum Computer-Zeitschriften für IBM und kompatible Computer gibt, bei denen eine Diskette mit Spielen und Arbeitsprogrammen beiliegt. Mir persönlich gefallen die Spielvorstellungen und die Komplettlösungen. Doch nun zu meinem eigentlichen Problem.
1. Kommt der D-E-R nie rechtzeitig in den Handel? Vielleicht können Sie mir sagen, warum dies so ist, oder dafür sorgen, daß dieses nicht mehr vorkommt. 2. Ich habe mir vor kurzem Maniac Mansion gekauft. Ihre Lösung erster Teil ist zwar ganz gut, aber der zweite Teil ist noch nicht erschienen. Da Sie ihn für die nächste Ausgabe ankündigten, nehme ich an, daß es sich um einen Irrtum handelt. Ich bitte Sie, diesen aufzuklären und den zweiten Teil im nächsten Heft zu veröffentlichen.

M.O.R.

1. Wir bemühen uns wirklich um die Einhaltung des Erscheinungstermines (ein paarmal hat es sogar geklappt), hier einige „Ausreden": Redakteur hat es verschlafen - Kopierstation defekt - Masterdiskette mußte nach 5000 Kopien geändert werden - Versand schläft usw. usw. Die Liste läßt sich beliebig fortsetzen und das Schlimme daran: Es ist tatsächlich wahr! 2. An alle Maniac-Mansion-Fans! Verzeiht uns. Die Lösung wurde schlichtweg verschwitzt. Schaut mal auf Seite 61.

Spiele

Ich komm bei Larry I nicht weiter.
Ich komm bei Larry II nicht weiter.
Ich komm bei Larry III nicht weiter.
King's Quest 1, 2, 3 und 4 schaff ich nicht.
Police Quest I und II?
Codename Iceman?
Conquest of Camelot?
Alle Space Quest?
Wie schaffe ich bei Ultima VI, das ich . . .?

M.O.R.

Ich flehe alle Adventure-Freunde an! Schickt uns Lösungen, Pläne, Tips und Tricks, Mogeltricks und alles zu, was bei Spielen weiterhelfen kann. Unsere Leser dürsten danach und wir wissen nicht alles. Jede Einsendung, die wir veröffentlichen, wird honoriert!

Ich bin im Besitz eines Amstrad-PC 1640 DD mit Hercules-Graphik-Karte und Monochrom-Bildschirm. Leider mußte ich bei den letzten Ausgaben des D-E-R feststellen, daß doch recht viele von Ihnen angebotene Programme nicht ordnungsgemäß oder überhaupt nicht laufen und den PC sofort nach dem Laden der Programme abstürzen lassen. Dies gilt insbesondere für die Abo-Plus-Programme (z. B. Miramar). Dieser „Virus" schlich sich in der Ausgabe VII/90 nun auch auf die auf der normalen Diskette gespeicherten Programme ein. Während ich den Absturz beim Horoskop noch gut verschmerzen kann, ist der gleiche Effekt bei Dbank doch umso enttäuschender. Sobald ich Dbank aufrufe, wird kurz geladen und anschließend tut sich absolut nichts mehr. Ich gehe natürlich davon aus, daß alle Programme, wie in der Zeitschrift angekündigt, mit der Hercules-Karte laufen. Da die übrigen Programme normal laufen, schließe ich einen Fehler bei der Installation der Diskette aus. Natürlich habe ich auch den HGCIBM-Emulator vorher gestartet. Ich wende mich direkt an Sie, in der Hoffnung, daß Sie mir bei der Problemlösung behilflich sind. Mit bestem Dank für Ihre Bemühungen verbleibe ich mit freundlichen Grüßen. Klaus Müller

M.O.R.

Tatsächlich haben wir mit dem Programm Horoskop auf Herkules-Karten Probleme bekommen. Es will einfach nicht so recht. Wir kümmern uns um eine neue Fassung. Sobald sie fertig ist, geben wir dies im D-E-R bekannt. Warum Dbank nicht läuft, ist mir nicht ganz klar. Eigentlich haben wir mit diesem Programm wenig Probleme. Vielleicht darf der Emulator nicht zuvor gestartet werden. Es könnte sein, da HGCIBM ein speicherresidentes Programm ist, daß es sich nicht mit Dbank verträgt. An alle Amstrad (Schneider)-Besitzer: Teilen Sie uns doch Ihre Erfahrungen mit den D-E-R-Programmen mit. Laufen Sie nun auf Amstrad-Rechnern oder nicht?

Achtung, PD- und Shareware-Autoren!

Gerne stellen wir auch Ihr neues PD- oder Shareware-Programm in unserer Rubrik „Neue PD- und Shareware" vor. Senden Sie uns einfach Ihr neues Programm zu. Wir werden es in einer der folgenden Ausgaben berücksichtigen, und bei Bedarf auch in unsere aktuellen PD- und Shareware-Listen mit aufnehmen. Unter Umständen kann ein Programm auch im D-E-R auf Diskette veröffentlicht werden.

Einsendungen an den Verlag bitte mit dem Stichwort „PD- und Shareware" kennzeichnen.

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme!
Jede Disk für nur 10,– DM!

PD300	+ Pianom. 5 +	Pianoman spielt +++ Barock +++ von Nancy Moran!
PD301	PMCaT V.4.2	Komfortables Superdisketten- & Filekatalogprogramm!
PD302	WP 5.0 Art	Eine Diskette voll mit Art-Files für Word Perfect!
PD303	Getart 3.0	Liest und zeigt Printmaster-Grafiken a.d. Bildschirm!
PD304	Pal Vers.2.0	Ergänzung zu Sidekick o. als eigenständiges Programm!
PD305	Windows Util.	Viele verschiedene Utilities für MS-Window!
PD306	Drucker Util.1 +	Viele Druckerutilities: Spool, Mprint, Docmas u.v.m.!
PD307	Text Util.1	Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!
PD308	DOS Util.1	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!
PD309	DOS Util.2	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!
PD310	Progr.Util's	Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!
PD311	Archiv Util 1	Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!
PD312	Bloodhound	Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!
PD313	Dog V.2.05b	Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!
PD314	RBBS 17.1c	Nr. 1 ++++ Mächtiges Mailboxprogramm in der ++++
PD315	RBBS 17.1c	Nr. 2 ++++ neuesten Version mit allen Möglich- ++++
PD316	RBBS 17.1c	Nr. 3 ++++ keiten! Mit einer sehr umfang- ++++
PD317	RBBS 17.1c	Nr. 4 ++++ reichen Dokumentation! ++++
PD318	RBBS 17.1c	Nr. 5 ++++ RBBS-Utilitydiskette!!! ++++
PD319	+ ARC V.6.0 +	Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!
PD320	+ PK 361 +	+ Super Arc- und Entarcprogramm! +
PD321	+ PAK V.1.6 +	Der beste & schnellste Packer <> Entpacker (50-90%)!
PD322	PKZIP V.0.92	Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!
PD323	QFiler V.3.1G	Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!
PD324	Still River Shell	V.2.58, DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!
PD325	Point&Shot V.2.0	DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR+DOS 4.0!
PD326	DX v.2.09	Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!
PD327	HDM III	V.2.10, bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!
PD328	Checkup V.3.0	Antivirusprogramm, sehr beliebt in Uni's, Rechenzentren!
PD329	Praxis I	Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!
PD330	Hydroflow	Vers.1.2 Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!
PD331	Hydronet	Version 3.0 Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!
PD332	Compushow	V.7.Oa; liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!
PD333	PC-Write Macr.	Version 1.0; 100 Macrobefehle für PC-Write 3.0 !!
PD334	Polymaps 2.0	Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!
PD335	Painters Apprentice:	Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!
PD336	PC-Draft-CAD	Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!
PD337	Type Studio	Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer
PD338	PFS:FP Art 1	++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! >>++
PD339	PFS:FP Art 2	++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD340	PFS:FP Fonts1	++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First->>> ++
PD341	PFS:FP Fonts2	++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD342	PC-Write Font	Font Selector und Page Maker Import Filter!
PD343	PC-Scheduler	Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!
PD345	Label CMT	Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!
PD346	Util Galore	Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...
PD347	Abstract&Loran Loc.	Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!
PD348	Front End	DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.
PD349	+ Elfring Soft-Font's	& Utilities für den Laserdrucker! +
PD350	+ Soft-Font's	für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +
PD351	++ Stone	Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!
PD352	++ Publisher's	Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++
PD353	STLTR 1	++ Digitalisierte ornate capital Letters f- VP! ++
PD354	STLTR 2	++ Digitalisierte ornate capital Letters f. VP! ++
PD355	StClip	+ 24 clip-art icons & 26 dekorat. medaillons f. VP! +
PD356	Word Perfect 1	+ Diskette voll mit Utilities für Word Perfect! +

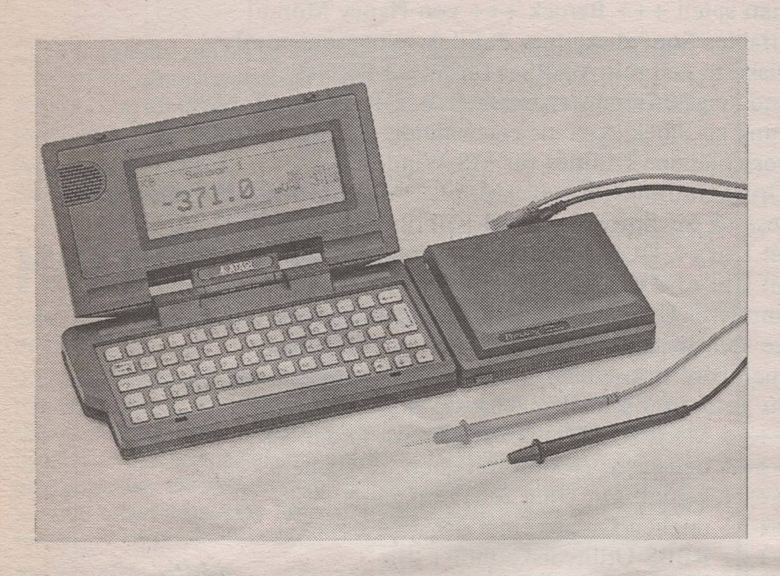
Bestellungen und Anfragen:

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (07 31) 3 76 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 00 49-731-3 76 39

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte im Heft!



Hardware

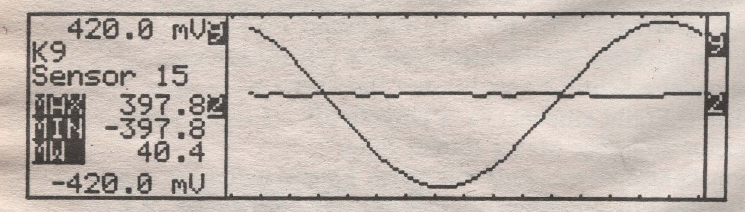


Portalog

Kleinster MS-DOS/DVM-Logger weltweit, das erste Digitalvoltmeter mit eigener Intelligenz

- 10 Meßkanäle, auch mit Autorange
- Spannungs- und Strommessung, AC/DC
- Meßaufgabe beliebig konfigurierbar
- Datenspeicherung von msec bis Tagen
- netzunabhängig
- Druckerport
- Pulldownmenüs
- grafischer Endlosdruck
- Auswertung auch auf PC

Mit dem PORTALOG bietet IBP ein sehr kompaktes, wirtschaftliches und netzunabhängiges Meßsystem. Es ist klein, leicht, handlich und überall dort geeignet, wo die Leistungen eines typischen Multimeters mit nur einem Meßkanal und ohne Speicher/Rechenleistung nicht ausreichen.



Grafische Darstellung von Meßstelle 2 und 9

Als Basis dient der PORTFOLIO von Atari, ein kleiner, kompakter MS-DOS-Rechner im Taschenformat mit Zusatzausstattung für technisch/kaufmännische Arbeiten. IBP hat für diesen Rechner ein DVM-Interface entwickelt, mit dem der Rechner zur leistungsstarken Meßwerterfassung aufgerüstet werden kann.

Zehn Meßkanäle stehen zur Verfügung, von denen einer auch Autoranging beherrscht. Spannungen bis 400 V AC/DC und Ströme bis 400 mA können direkt gemessen werden. Der direkte Anschluß beliebiger Sensoren ist ohne größeren Aufwand möglich. Die Meßanordnung kann durch Vorgabe von Namen, Einheiten, Skalierungswerten und Abtastabständen beliebig auf die Meßaufgabe eingestellt werden. Verschiedene Modi zur Darstellung von Meßwerten auf dem Display, einschließlich Grafik, erlauben übersichtliche Meßwertanzeigen. Der Abstand für eine Aufzeichnung von Meßwerten ist von ms bis zu Tagen variierbar. Bis zu 250.000 Meßwerte lassen sich dabei im System speichern. Alle Kanäle können auf einem Drucker grafisch dargestellt werden. Die Bedienerführung erfolgt wahlweise in Deutsch, Englisch oder Französisch.

PORTALOG ist ein äußerst preiswertes Gesamtsystem. Ein separater Schreiber, wie bei Multimetern, ist überflüssig.

Zur Bewertung oder Berechnung von Meßdaten kann auf eine interne Tabellenkalkulation zugegriffen werden. Die Vorteile der kompakten und leichten Bauweise machen dieses Gerät äußerst mobil. Der komplette MS-DOS-Rechner im Westentaschenformat läßt sich bequem an jeden beliebigen Platz mitführen.

Mit Tischrechnern oder Großrechnern ist komfortabler

K9 Sensor 15	K2 Pumpe 1
-380.4 mV	50.0 bar
K3 Basisstrom	K6 Spannung
-2.550 nA	-300.0 mV

Gleichzeitige Darstellung von vier Meßstellen

Hardware

Datentausch möglich, langfristige Rechnungen oder Bewertungen werden sinnvollerweise an stationäre Rechner übergeben und dort bearbeitet. Ein entsprechendes Softwarepaket gehört zum Lieferumfang.

K9 Sensor 15
397.7 mV
MAX 397.7
MIN -397.8
MW 0.0

Großflächige Darstellung einer Meßstelle

Generelle Verwendung findet das System überall dort, wo intelligentes oder mobiles Messen erforderlich ist. Sowohl in Forschung und Lehre als auch für Service und Qualitätssicherung ist PORTALOG ein preiswertes Meßmittel.
Zum Lieferumfang gehören neben dem Meßadapter die Betriebssoftware im EPROM, Auswertesoftware für PC's, Prüfspitzen und ein Handbuch.
Das Gerät wird ab Anfang September lieferbar sein.

Technische Daten

Portalog

Auflösung	3 3/4stellig
Empfindlichkeit	1 Kanal 0 . . . 400 V AC/DC in vier Meßbereichen mit Autorange 1 Kanal 0 . . . 400 mA AC/DC 2 Kanäle 0 . . . 20 mA AC/DC 6 Kanäle 0 . . . 400 mV AC/DC
Schnittstellen	RAM-Karte bis zu 128 kByte Centronics Drucker (auch benutzbar zur Datenübertragung auf PC)
Speicher	Portalog – keine Speichererweiterung Portalog-512 – Erweiterung des DOS-Speichers um 512 auf 640 kByte
Software	in EPROM im Adapter Auswertungsprogramm für PC's

Kontakt: IBP Elektronik GmbH, Lilienthalstraße 13, D-3000 Hannover 1, Fax 05 11 / 63 85 51, Tel. 05 11 / 63 09 63

Kopf mit 33 MHz

Die HEAD Computer GmbH hat ein Hochleistungs-33-MHz-System in das Verkaufsprogramm mitaufgenommen. Dieses Modell ist sowohl in einer Tischversion als auch in einer Tower-Konfiguration erhältlich.
Das System basiert auf einem Motherboard kleiner Bauform und kann mit einer Taktfrequenz von 33 MHz oder 8 MHz betrieben werden um jegliche Software- und Hardware-Kompatibilität zu gewährleisten. Der Leistungsdurchsatz wird weiter verstärkt durch den Einsatz von Festplatten mit schneller Zugriffszeit, AT-Bus bzw. ESDI-Controllern, 32-KB-Cache-Speicher sowie 16-Bit-VGA-Karten.
Die Desktop-Version ist vorwiegend für den Einsatz im CAD/CAM-Bereich gedacht.
Diese Lösung beinhaltet 2-MB-Hauptspeicher, MS-DOS 4.01, 16-Bit-VGA-Karte mit 512-KB-Hauptspeicher, AT-Bus-Controller, 5 1/4- und 3 1/2-Zoll-Diskettenstation sowie eine 80-MB-Festplatte.
Die Tower-Version ist prädestiniert für den Einsatz in einem Novell-Netzwerk oder als UNIX-Zentraleinheit. Dieses Modell wird mit 8-MB-Hauptspeicher nebst 160-MB-ESDI-Festplatte ausgeliefert.

Kontakt: HEAD Computer GmbH, Rosenstraße 1, D-4000 Düsseldorf, Tel. 02 11 / 49 26 56





Laserdrucker HL-4 mit Speicheroptimierung

Mit dem HL-4 bringt Brother einen 4-Seiten-Laserdrucker in den Handel, der mit einem neuartigen Verfahren der Speicheroptimierung arbeitet. Während herkömmliche Laserdrucker Druckdateien maximal bis zur Größe des eingebauten Speichers ausgeben können, ist der HL-4 in der Lage, Grafikdateien bis zur mehrfachen Größe seines Speichers zu drucken. Das von Brother entwickelte Datenkomprimierungsverfahren DACT (Data Compression Tech-nology) bietet die Vorteile einer Speichererweiterung, ohne den Preis des Druckers in die Höhe zu treiben. Durch eine optionale Cartridge werden 16 der 22 eingebauten Schriften skalierbar. Zusätzlich zu dem gewohnten Einzug ist eine 250-Blatt-Kassette als Unterbau lieferbar. Im Gegensatz zu den meisten anderen Laserdruckern produziert der HL-4 keinerlei Ozon. Der Sauberkeit dient auch die konstruktive Verbindung von Drucktrommel und Tonerkartusche. Nach rund 3500 Ausdrucken wird diese Einheit einfach ausgetauscht.

Leo Schleupen Systemanalyse in Berlin

Die Schleupen-Gruppe, Entwickler und Anbieter von Software und Komplettlösungen für Steuerberater, Versorgungsunternehmen und Kommunen, gründete im Mai dieses Jahres die Schleupen-EDV-Systeme GmbH in West-Berlin. Zum Geschäftsführer wurde Norbert M. Meier (39) ernannt, der von Berlin aus auch die neuen Märkte in Osteuropa, speziell in der DDR, betreuen wird. Der erste Schritt soll die Eröffnung eines Schleupen-EDV-Institutes in Ost-Berlin sein, die Planungen stehen bereits vor dem Abschluß. Schulungen in Sachen Buchführung, FiBu, Lohn und Gehalt sowie zur Betriebsführung und Steuerberatung dienen der Bildung solider Grundlagen für den Einsatz moderner EDV-Systeme in der Zukunft. Langfristig wird durch die Gründung weiterer Vertriebsgesellschaften eine flächendeckende Präsenz angestrebt.

Novell mit neuer Version von NetWare 386

Novell kündigte am 30. Mai 1990 die Version 3.1 des Serverbetriebssystems NetWare 386 an. Die wesentlichen Highlights: Standardisierte Programmierschnittstellen (APIs), eine ANSI-C-Umgebung mit POSIX-Interface, das Enhanced File System, die Unterstützung von bis zu acht Laufwerken bei der Plattenspiegelung, die Implementierung des Open Datalink Interface (ODI) für die Integration von bis zu 64 LAN-Adapter, die Unterstützung der EISA-Richtlinien, die es erlauben, mehr als 16 MB Hauptspeicher, größere Festplatten und einen erweiterten Cache-Bereich zu nutzen, die Backup und Restore Library mit nicht vom Betriebssystem abhängigem Interface für die Datensicherung. NetWare 386 v3.1 ist kompatibel zu mehr als 300 Komponenten wie Server, Schnittstellen-Karten, Festplatten und Datensicherungsprodukten. Netware 386 v3.1 wird ab Anfang Juli über die Novell-Vertriebspartner zu beziehen sein.

Computer-Award für WordPerfect

Der erste europäische „Computer-Award" im Bereich Textverarbeitung gebührt WordPerfect 5.0. Darauf hat sich eine internationale Fachjury geeinigt, die in London die erfolgreichen DV-Produkte des Jahres 1989 kürte. Mike Cowley, Sprecher des Veranstalters Database Exhibitions, anläßlich der Verleihung: „Europa wächst immer mehr und mehr zusammen. Deshalb wollen wir nicht Programme und Rechner aus der Sicht eines Landes auszeichnen, sondern aus der europäischen Perspektive." WordPerfect 5.0 erfüllt diese Anforderungen. Dies belegt die Tatsache, daß WordPerfect 5.0 weltweit mehr als zwei Millionen mal in 21 Landessprachen ausgeliefert wurde. Für Europa stehen deutsche, englische, französische, italienische und spanische Versionen von WordPerfect 5.0 ebenso zur Verfügung wie norwegische, schwedische, dänische, holländische, finnische und isländische.

Neues EDS-Rechenzentrum in Rutesheim

Computer-Service für mittelständische Unternehmen im süddeutschen Raum

Rüsselsheim. In Rutesheim bei Stuttgart entsteht derzeit ein Rechenzentrum, dessen Konzeption zukunftsweisend ist. Zum ersten Mal werden in Deutschland Großrechner ausschließlich mit remote, das heißt ohne Bedienungspersonal vor Ort, betrieben. Gesteuert wird das neue EDS-Rechenzentrum von Weißach und Rüsselsheim aus.
Lediglich ein- bis zweimal am Tag wird ein Mensch die Ruhe der Maschinen stören und eine kurze Überprüfung vornehmen. Von Rutesheim aus werden vorwiegend mittelständische Unternehmen im süddeutschen Raum betreut. Den Kunden steht zunächst ein leistungsfähiger CAD-Service zur Verfügung, das Rechenzentrum ist jedoch auch für die kommerzielle Datenverarbeitung ausgelegt.
Es wird mit einem Großrechner vom Typ HDS EX60 ausgestattet, an den zunächst 56 graphische Bildschirme – 50 davon im baden-württembergischen Raum – mit verschiedenen CAD-Software-Produkten angeschlossen werden. Sechs weitere Schirme werden über Postleitungen von München aus mit dem Großrechner verbunden. Darüber hinaus bietet das Rechenzentrum in Rutesheim Räumlichkeiten für zusätzliche Leistungen wie graphischen Bildschirmservice, Schulung und Plotterservice. Die Eröffnung des neuen EDS-Rechenzentrums ist für September 1990 vorgesehen.

Kontakt: EDS Electronic Data Systems Deutschland GmbH
Öffentlichkeitsarbeit
Eisenstraße 56
6090 Rüsselsheim
Telefon 0 61 42/80 22 86

CENIT ASIA '90 – Informationstechnologie im Brennpunkt

250 Aussteller aus 26 Ländern – Internationale Konferenzen und Symposien werden gleichzeitig abgehalten
Auch Asien hat bald seine eigene Prestige-Messe für Informations- und Kommunikationstechnik, die CENIT ASIA '90, die vom 25. bis 28. Septemper 1990 in Hongkong stattfindet. Ungefähr 250 Aussteller aus 26 Ländern zeigen ihre neuesten Produkte auf einer Fläche von 20.000 qm. Es sind neun „offizielle" Messehallen geplant – zwei sind sehr groß, nämlich die, in denen Japan und die Europäischen Gemeinschaften ausstellen; sechs Hallen sind für Sonderausstellungen vorgesehen und zeigen spezielle Themen, wie UNIX, OSI, Netzwerke, Barcode, Scanning und Industrie Forum Design.
CENIT ist die asiatische Version der weltweit größten Messe für Informations- und Kommunikationstechnik, der CeBit, die jedes Jahr in Hannover in der Bundesrepublik Deutschland abgehalten wird. Diese riesige Ausstellung zieht weltweit über 500.000 Besucher an. Die CENIT wird gemeinsam von der Hannover-Messe International GmbH und der Firma Adsale Exhibition Service Ltd. organisiert. Es werden ungefähr 50.000 Besucher aus Hongkong und aus dem Ausland erwartet.
Gleichzeitig mit der Premiere dieser Messe werden mehrere bedeutende internationale Konferenzen und Symposien abgehalten. Eine von ihnen ist die „Region Ten Conference" mit dem Thema „Computer und Kommunikation", organisiert vom Institut der Elektro- und Elektronikingenieure (IEEE – Institute of Electrical and Electronics Engineering Inc.), dem mehr als vierzehn Mitgliedsländer und 23.000 Einzelmitglieder in Asien angehören.
Die südostasiatische Organisation für Informationstechnologie (SITO – Southeast Asia Information Technology Organization), eine weitere maßgebliche IT-Organisation mit zehn Mitgliedsverbänden, hält ihre Vollversammlung und eine Konferenz mit dem Thema „Nationale Weiterentwicklung der Informationstechnologie" während der Messezeit. Außerdem findet das FIT-Symposium über „Informationstechnologie im

ex + + + presse + + + telex + + + presse

Bereich Finanzwesen" und die EDI Asia '90 mit dem Thema „Elektronischer Datenaustausch" statt.
Weiterhin sind verschiedene Workshops für IT-Benutzer aus unterschiedlichen Berufsgruppen geplant, z. B. aus Produktion, Einzelhandel und anderen Bereichen. Diese Konferenzen und Arbeitsgruppen nehmen etwa 70 Prozent der Kapazität der Konferenz- und Seminareinrichtungen des neuen Hongkong Convention and Exhibition Centre (Konferenz- und Ausstellungszentrum) in Anspruch, in dem maximal etwa 5000 Personen untergebracht werden können.
In der Absicht, die Informationstechnologie breiteren Schichten nahezubringen, wird in derselben Woche auch eine Anzahl von Gemeinschaftsprogrammen organisiert, z. B. Mikro-Maus-Wettbewerb, Schachmeister spielen gegen Schachcomputer, Vorführung der Programmierung von chinesischen Schriftzeichen und Informationstechnologie für Behinderte. Das Zusammentreffen so vieler IT-Ereignisse in Hongkong während derselben Woche hat den staatlichen Wissenschafts- und Technologieausschuß veranlaßt, sie als die „Hongkong IT Week" (Hongkong Informationstechnologie-Woche) zu bezeichnen.
Obwohl es sich um die Premiere dieser Messe handelt, hat die CENIT viele wichtige Großunternehmen wie IBM, Digital, ICL, Bull, Fujitsu, Canon, Motorola, Hongkong Telecom NCR, Sun Microsystem, Unisys, Singapore Telecom, angezogen. Auch einige asiatische Aussteller wie Acer, Informtech, Samsung, Goldstar u. a. haben bei der CENIT große Ausstellungsflächen angemietet, um ihr gesamtes Angebot zu zeigen. Es wird auch erwartet, daß die Einrichtung von neun offiziellen Pavillons aus Australien, Kanada, den Europäischen Gemeinschaften, Hongkong, Israel, Japan, Schweden, Taiwan und aus den USA neue und andere bedeutende Hersteller einbringen wird.
Die Organisatoren der CENIT haben den pädagogischen Wert und Nutzen der Messe für die Besucher besonders betont. Mit Beteiligung mehrerer Fachgemeinschaften werden auf der CENIT Sonderausstellungen/Pavillons mit spezieller Thematik gezeigt werden:

- Der Unix-Pavillon, der vom „Hongkong Productivity Council" (Rat der Produktivität in Hongkong) organisiert wird, präsentiert Unix in vier Dimensionen: Das heißt Hardware, horizontale Software, vertikale Lösungen und Normen, Datenbanken und CASE. Die Unix-Seminare werden mit Referenten von OSF, X-Open, IBM, NCR u. a. organisiert.
- Wenn OSI – Open Systems Interconnect (miteinander verbundene offene Systeme) vollständig eingerichtet ist, können verschiedene Computersysteme miteinander „sprechen", ähnlich wie bei den Schaltzentralen von Telefonsystemen. Die CENIT wird die erste Demonstration eines OSI-Systems in Hongkong zeigen, es wird von der HOSIC – Hongkong Open Systems Interconnect Cooperative (Kooperative für miteinander verbundene offene Systeme in Hongkong) organisiert.
- Der „Article Numbering Pavilion", organisiert von der Hongkong Article Numbering Association (Verband für Warenauszeichnung in Hongkong), wird Themen wie Barcode, Scanning, POS und Etikettiertechnik abdecken. Sie wird auch einen Messestand zum Thema „Schulung" und ein Seminar über „Warenauszeichnung für Hersteller und Exporteure" anbieten.
- Die Sonderschau „Industrie Forum Design", zeigt preisgekrönte Produkte und Design von CeBit.

Kontakt: Hannover-Messe International GmbH
Messegelände
3000 Hannover 82
Telefon 511/8 93 14 00
oder
Adsale Exhibition Services Ltd.
21 F., 109.111 Gloucester Road
Tung Wai Commercial Building
Hongkong
Telefon 852/8 92 05 11

BIBLIO: Neue Version zum alten Preis

Ab August steht das Literaturverwaltungsprogramm BIBLIO in der Version 3.0 zur Verfügung.
BIBLIO wurde entwickelt für kleine Bibliotheken und Personen, die Literatur wissenschaftlich auswerten wollen. BIBLIO ist Autoren-, Sach- und Schlagwortkatalog in einem; es ist Literatur- und Stichwortkartei und vereinfacht das sonst mühsame Erstellen von Literaturverzeichnissen. Mit BIBLIO kann mit Hilfe eines selbst definierten Suchbegriffschatzes Literatur-Recherche durchgeführt werden.
Gegenüber ihren Vorgängern enthält die Version 3.0 viele Erweiterungen wie zum Beispiel:
– neue Benutzeroberfläche mit Pull-Down-Menus
– benutzerdefinierte Farbeinstellung
– Selektion einzelner Titel durch Anklicken und vieles mehr.
Für die neue Version wurden bestehende Programmteile gründlich überarbeitet, Bildschirmmasken und Bedienungskomfort deutlich



verbessert, die Geschwindigkeit erhöht und der Speicherbedaf der Daten verringert.
Trotz der vielen Neuerungen kostet das Programm inklusive deutschem Handbuch weiterhin nur 199 DM.

Kontakt: Büro für neue Systeme
Oltmannstraße 34
7800 Freiburg
Telefon 07 61/40 86 48

Windows 3.0 – Treiber für Betek-20-Zoll-Bildschirme

Die Firma Computer Publimation hat zum zum 1. Juli 1990 die Exklusiv-Distribution für die hochauflösenden Monochrombildschirme der Firma Ventek übernommen.
Als bislang einziger Großbildschirm erfolgt die Auslieferung der Ventek AT2000 und PS2000 mit einem Treiber für Windows 3.0.
Die 20 Zoll großen Monitore erreichen eine Auflösung von 1280 x 1024 Punkten. Die Bildschirme sind sowohl für PS/2-Systeme als auch AT's lieferbar. Zum Lieferumfang beider Bildschirmtypen gehört die jeweils passende Grafikkarte, welche die Fähigkeiten des Monitors voll ausschöpft. Die Grafikkarte erlaubt den Anschluß eines zweiten VGA-Farbmonitors. Im Monochrombetrieb emuliert das System alle Standard-VGA- und Farb-Modi.
Da für die gängigsten CAD-, DTP- und Grafikprogramme Treiber vorhanden sind, lassen sich die Ventek AT2000 und PS2000 ausgezeichnet für derartige Anwendungen einsetzen.
Interessenten wenden sich bitte an den Fachhandel oder fordern eine Händlerliste direkt bei Computer Publimation an.

Kontakt: Computer Publimation
Kreuteler & Lemke GbR
Gruppellostraße 11
4000 Düsseldorf 1
Telefon 02 11/3 61 30 82
Fax 02 11/35 31 19

VMS – das Versicherungsmaklersystem

Mit dem Versicherungsmaklersystem VMS stellt die ACM Software Vertriebs-GmbH das professionelle Softwarepaket für den Versicherungsmakler vor.
Mit VMS ist der Makler in der Lage, die im Versicherungswesen anfallenden Aktivitäten wie Finanzbuchhaltung oder Kunden- und Vertragsverwatlung effektiv sowie zeit- und kostengünstig abzuwickeln. Mittels der integrierten leistungsstarken Textverarbeitung legen Sie schnell und akurat Briefe oder Drucksachen an. Auch Serienbriefe stellen kein Problem dar. Bei der Kundenverwaltung können Sie nicht nur allgemeine Daten, wie Name und Adresse, erfassen. Hier liegt der Schwerpunkt auf sinnvollen Zusatzdaten.
Über selbstdefinierte Merkmalschlüssel lassen sich Kunden klassifizieren und erfassen. Die Vertragsverwaltung beinhaltet verschiedene Versicherungssparten; Lebens-, Unfall-, Kfz-, Rechtsschutz-, Kranken- sowie Hausratversicherung stellen hier nur eine Auswahl aus den vorhandenen Bereichen dar. Neue und weitere Versicherungssparten sind in Vorbereitung und werden ständig aktualisiert. VMS verwaltet nicht nur ihre eigenen Verträge, sondern stellt auch Informationen von Fremdverträgen zur Verfügung. Bei der Auswertung verfügt das System über gezielte Selektionskriterien wie zum Beispiel PLZ, Versicherungssparte oder Einkommen. Diese lassen sich beliebig miteinander verknüpfen. Damit erhalten Sie immer nur die Daten, die Sie auch tatsächlich benötigen.
Alle Auswertungen lassen sich wahlweise auf dem Bildschirm oder Drucker ausgeben. Mit Hilfe der vorhandenen Terminverwaltung haben Sie immer einen umfassenden Überblick über anstehende Termine.
Damit Sie mit Ihrer Versicherungsgesellschaft schnell und problemlos Daten austauschen können, verfügt VMS über eine Schnittstelle nach der GDV-Norm.
VMS ist auf einem IBM/PC oder kompatiblen lauffähig, die einen Hauptspeicher von 512 KB besitzen, über eine Festplatte von mindestens 20 MB verfügen und mit einer RS232-Schnittstelle ausgestattet sind.

Kontakt: AMC Software Vertriebs GmbH
Postfach 1103
6520 Worms
Telefon 0 62 41/68 77

AUTOMENU V5.2 – Jedem seine Benutzeroberfläche

Datenschutz ist eines der wichtigsten Themen beim Einsatz von Computern; sei es im Netzbetrieb oder bei der Nutzung eines Systems durch mehrere Personen.
AUTOMENU V5.2 der Firma Weltronik sorgt mittels individueller Oberflächen für sichere Daten und bringt Ordnung in Batch-Dateien.
Beim Start liest das Programm automatisch alle vorhandenen Batch-Dateien, die sich im Hauptverzeichnis und auf der ersten Ebene darunter befinden. Anschließend stellt AUTOMENU eine mausunterstützte Bedieneroberfläche im SAA-Standard zur Verfügung. Jede Bildschirmseite faßt bis zu 200 Aufrufe.
Die Batch-Dateien sind den jeweiligen DOS-Verzeichnissen zugeordnet. Mit Hilfe eines integrierten Editors lassen sich nachträglich Batch-Dateien ändern oder Teile derselben verbergen. Selbst ganze Verzeichnisse lassen sich so ausblenden.
Gleichermaßen sind die Namen der DOS-Verzeichnisse zu ändern, ohne die ursprünglichen Namen zu löschen. Dabei dürfen die neuen Bezeichnungen bis zu 16 Zeichen lang sein und die der Aufrufe bis zu 48 Zeichen betragen; sie sind damit selbsterklärend.
In einem Editor gestalten Sie die jedem Benutzer entsprechende Oberfläche und vergeben jeweils ein Paßwort. Der Editor ist durch ein Generalpaßwort gesperrt. Ist ein noch größerer Schutz vonnöten, läßt sich jede Datei zusätzlich durch ein eigenes Paßwort blockieren. So kann der betreffende Anwender nur auf die Programme zugreifen, die er ausführen soll.
Beim Verlassen eines Programms kehrt das System in die Benutzeroberfläche von AUTOMENU zurück. AUTOMENU V5.2 ist für 198 DM erhältlich. Die Auslieferung erfolgt wahlweise auf einer 5¼- oder 3½-Zoll-Diskette.

Kontakt: Weltronik Computertechnik
Postfach 3029
4280 Borken 3
Telefon 0 28 62/15 05

Quaid Analyzer V2.02 – Softwareanalyse via MS/DOS

Ein häufiges Ärgernis sind stetig wiederkehrende Probleme mit Anwendersoftware. Nach Systemmodifikationen läßt sich ein Programm nicht mehr starten und gibt unerklärliche Meldungen aus. Auch eine Reorganisation führt zu keinem gewünschten Ergebnis. Mit dem Quaid Analyzer lassen sich solche Schwierigkeiten beseitigen.
Das Diagnose-Programm läßt sich entweder resident laden oder bei jeder Anwendung als Programm aufrufen. Sämtliche Funktionen des Quaid Analyzers sind mit von DOS gewohnten Befehlsfolgen aufzurufen. So ist der Anwender in der Lage, bei auftretenden Fehlern eine Analyse des Speichers vorzunehmen. Dessen Inhalt erscheint entweder als Textinformation oder im Befehlscode. Dabei läßt sich jede Anwendersoftware auch ohne deren Quellcode untersuchen. Übersichten zeigem die UART-Register, Diskettenparameter, Schnittstellentreiber und, falls vorhanden, den Inhalt des CMOS. Trotz der zahlreichen Optionen

benötigt der Quaid Analyzer nur zirka 100 KByte RAM und ist auf jedem MS/DOS-Computer lauffähig. Das Programm ist zum Preis von 575 Mark erhältlich. Ein Update auf neueste Version V2.02 des Quaid Analyzers kostet nur 125 Mark.

Kontakt: SOFTIM SW Vertrieb
Eisenauer Weg 1
7000 Stuttgart 80
Telefon 07 11/6 87 48 10
Fax 07 11/6 78 78 24

Internationale Fachmesse Telematica

Bereits zum fünften Mal findet vom 19. bis 22. September 1990 die internationale Fachmesse Telematica statt, zeitgleich mit der Messe für Bürogestaltung und Bürotechnik „Das moderne Büro".
Begleitend zur Messe werden vier Fachkongresse veranstaltet: ISDN, TEMEX, CIT, MOBILFUNK.
Hochkarätige Experten aus Wissenschaft und Industrie referieren zu aktuellen Themenbereichen wie den Entwicklungsstand, die Leistungs- und Systemmerkmale von Fernwirken, die Erfahrungen und die Effizienz von ISDN-Anwendungen, die Integration vom Computer Integrated Telefon in PABX-Konfigurationen, neue Mobilfunkdienste.
Die Fachvorträge werden in vier Tagungsbänden zusammengefaßt. Diese Dokumentationen erscheinen Mitte September und können zum Komplettpreis von 88 DM oder zu den Einzelpreisen ISDN: 30 DM, TEMEX 19 DM, CIT 19 DM und Mobilfunk 30 DM (zzgl. Verpackung) geordert werden.

Kontakt: Müller Adreß- und neue Medien-Gesellschaft Ulm mbH & Co. OHG
Postfach 2024
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11/34 09-202

Die Hamburger Firma Horst Stielow präsentiert „ParaTextEr"

Entscheidender Fortschritt in der Texterkennung

Das Hamburger Unternehmen Horst Stielow hat jetzt ein neues Kapitel in der automatischen Texterkennung aufgeschlagen. Das Handelshaus für elektronische Systeme bringt mit seinem Programmpaket „ParaTextEr" ein System auf den Markt, das mit bisher unerreichter Zuverlässigkeit unterschiedlichste maschinengeschriebene oder gedruckte Texte in den Computer einlesen kann, die dort zur vielfältigen Weiterverarbeitung zur Verfügung stehen. Damit eröffnen sich weitreichende Rationalisierungsmöglichkeiten für Archive, Bibliotheken und alle Institutionen mit umfachreicher Schriftgutverwaltung.
Dank der hohen Rechenleistung einer modernen Parallelrechner-Architektur und einer ausgereiften Software überwindet das neue Programmpaket alle bisher bekannten Einschränkungen für OCR-Systeme (OCS – optical character recognition). So ist das System nicht auf bestimmte Schriftarten festgelegt. „ParaTextEr" liest zum Beispiel alle bekannten Schreibmaschinentypen seit 1831. Ob Finanzzeitung aus den USA oder Nachrichtenmagazin aus Deutschland, Fachzeitung aus den Niederlanden oder Modejournal aus Paris – auch bei allen gedruckten Medien stellt das neue Programmpaket seine Leistungsfähigkeit unter Beweis. Hier kann „ParaTextEr" Überschriften und Fließtext sogar dann automatisch verarbeiten, wenn mit unterschiedlichen Schriften gesetzt worden ist. Möglich wurde diese Vielseitigkeit durch modernste Methoden der Mustererkennung, mit der dem Programm eine weitgefächerte Lesefähigkeit „antrainiert" wurde. Variationen im Schriftbild erfordern für den Benutzer keine Einstellarbeiten mehr. Die Fehlerquote liegt mit 0,25 Prozent extrem niedrig.

Für den Einsatz des „ParaTextEr"-Programmpaketes ist ein AT-Personalcomputer ausreichend, wie er heute bereits in vielen Büros zur Standardausstattung gehört. Die Texte werden über einen Scanner zunächst als komplette „Bild-Datei" vom Computer aufgenommen. Die „ParaTextEr"-Parallelrechner, die einfach in den Hauptrechner eingesteckt werden, wandeln diese Daten in Text-Zeichen um, die an den Hauptrechner (oder einen anderen Personalcomputer) zurückgegeben werden. Diese Text-Dateien stehen dann für die computergerechte Auswertung zur Verfügung. Sie können in jeder Form weiterverarbeitet werden. Über die Eingabe von Suchworten lassen sich zum Beispiel aus komplexen Datenmengen automatisch bestimmte Informationen herausfiltern.
Mit der automatischen Erkennung von maschinengeschriebenen oder gedruckten Texten wird der elektronischen Datenverarbeitung eines der letzten Reservate herkömmlicher Büroarbeit erschlossen. Einsatzmöglichkeiten sieht die Firma Stielow zunächst vorrangig im gesamten Archivwesen. Ob es das Verlagsarchiv ist, in dem Hunderttausende von Zeitungsausschnitten für Nachfragen der Redakteure zur Verfügung stehen, die Auskunftei, die alle Handelsregisterauszüge speichert, oder die Datenbank, die fachbezogene Artikel für die Experten bereithält, sie alle können sich das zeitraubende Eintippen von Texten sparen. Stielow rechnet deshalb mit einem rasanten Wachstum der automatischen Texterkennung.

Kontakt: Horst Stielow
Elektronische Systeme
Am Stadtrand 39
2000 Hamburg 70
Telefon 040/6 94 00 87
Fax 040/6 95 97 17

Hardware

Der mikroprozessorgesteuerte 20"-Monitor 9400i

Besonders für Monitore mit FLEXSCAN-Technologie, wie dem EIZO 9400i mit 20-Zoll-Bilddiagonale, ist es wichtig, daß sie an allen Grafikkarten betrieben werden können. Die EIZO-Mikroprozessorsteuerung sorgt dabei für die korrekte Bildeinstellung von Bildpositionen, Bildbreite, Bildhöhe und sogar der Kissenverzeichnung. Diese Werte unterscheiden sich sehr stark je nach Videomodus und verwendeter Grafikkarte.
Um nun immer ein optimal justiertes Bild zu haben, kann der Benutzer bis zu 27 verschiedene Videosignale individuell nach seinen Wünschen einstellen und im Monitor abspeichern. Der EIZO 9400i erkennt automatisch das richtige Videosignal und verwendet die dazugehörigen gespeicherten Korrekturwerte.
Die Bedienung dieser Steuerung ist trotzdem denkbar einfach und erfordert kein Spezialwissen oder langes Studium der Bedienungsanleitung.
Interessant sind auch die beiden Videoeingänge, die über einen Umschalter an der Vorderseite ausgewählt werden, so daß der 9400i gleichzeitig an zwei Grafikkarten, z. B. einer VGA-Karte und an einer hochauflösenden Karte mit Grafik-Koprozessor, betrieben werden kann.

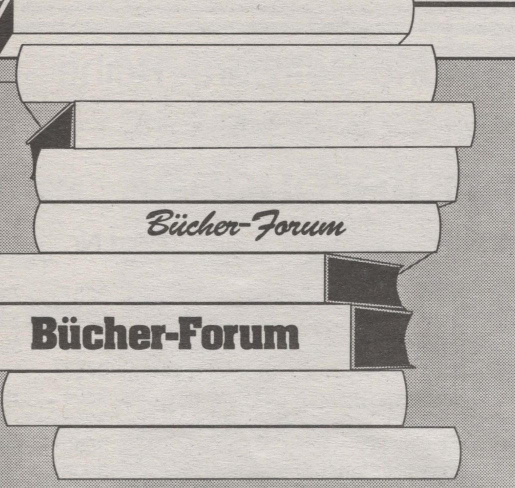
Kontakt: REIN Elektronik GmbH
Postfach 1312
D-4054 Nettetal 1
Telefon 0 21 53 / 773-0
Telefax 0 21 53 / 73 31 10

Neue Mailbox vom Disc-Edv-Report

Zur Zeit ist ein Mailboxsystem bei uns in Arbeit. Hauptziel der Mailbox wird sein, daß D-E-R-Leser ihre Ausgaben per Modem erhalten können und natürlich auf unser großes Softwareangebot zugreifen können. Geplant sind auch Bretter zu unserem redaktionellen Teil, zu Spielen und Lösungen und überhaupt zu allem, was gefragt ist.
Unsere Aufforderung an Sie!
Damit wir von vornherein einen umfassenden Überblick haben, was Sie von einer Mailbox erwarten, also was sie bieten muß, was sie kosten darf und wie der Mailbox-Service optimal aufgebaut werden kann, rufen wir alle Interessenten auf, uns ihre Meinung mitzuteilen. Schreiben Sie uns, wie Sie sich eine gute Mailbox vorstellen und in welchem Preis-/Leistungsverhältnis sie sich bewegen muß.
Durch Ihre Mithilfe wird es uns möglich sein, eine Mailbox aufzubauen, die Ihren Ansprüchen gerecht wird.
Wie immer bei uns soll die Mitarbeit nicht umsonst sein. Jeder Einsender von konstruktiven Vorschlägen erhält für zwei Wochen einen kostenlosen Zugriff auf die Mailbox.

Zuschriften bitte mit Stichwort „Mailbox" an:
Verlag Erwin Simon
Daimlerstraße 24
D-7900 Ulm

Bücher-Forum



Computerkarikaturen

München, 29. Juni 1990: „Computer-Rausch" ist der Titel des soeben von der Münchner Spezialagentur electronic promotion veröffentlichten Computerkarikaturbuches. Insgesamt zwölf engagierte Zeichner nahmen sich des Themas an. Dabei ist der Computer diesmal nicht Subjekt des Witzes, sondern Objekt der Menschen, die sich in der Interaktion mit der Maschine zur Karikatur machen. Auf über 100 Seiten findet der Leser Computerbegegnungen der humoristischen Art. „Computer-Rausch" kostet 28 D-Mark.

Die Karikaturen zeichnen sich durch ein neues Verständnis aus. Nicht mehr das kategorische Nein zur Maschine steht im Mittelpunkt, sondern die genaue Beobachtung der Kommunikation Mensch–Maschine – eine Fundgrube für geniale Ideen, die kaum einer Interpretation bedürfen.

Das Karikaturbuch reiht sich damit nahtlos in die bisherigen Aktionen von electronic promotion ein. Nach den seltsamen Abenteuern des M. S. Dose und den Karikaturpostkarten ist „Computer-Rausch" ein weiterer Versuch, das Verhältnis Mensch–Computer auf eine eigene Weise zu dokumentieren.

Kontakt: **JÖRG-VERLAG**
J. Medelnik
8000 München 40, Helene-Mayer-Ring 10
Tel. 089 / 3 51 15 43, Fax 089 / 3 08 46 87

Das Word für Windows Buch

Über 1000 Seiten zum Thema Word für Windows und Diskette. Das kompakte Arbeitswissen zu Word für Windows. Für Einsteiger ebenso wie für fortgeschrittene Anwender. Mit allen Infos von der Texterfassung über DTP bis zur Programmierung in WordBASIC.

Einige Highlights:

- Windows 3.0: alles über den Einsatz unter der aktuellen Oberfläche
- Programmierung unter WordBASIC
- alle Feldfunktionen werden erläutert
- professioneller DTP-Teil
- Beispieldiskette mit Dokument-Vorlagen und der „Programm-Lupe" SpyGlass zum Ausschneiden und Vergrößern

Kontakt: **Computer-Technik-Expreß**
Joachim Barth GbR
D-7959 Achstetten 1, Hohe Straße 12
Tel. 0 73 92 / 1 85 01
Fax 0 73 92 / 65 18

Wir suchen:

SOFTWARE

Wir suchen Leser des DISC-EDV-REPORT, die selber schon einmal Programme geschrieben haben. Zur Veröffentlichung in unserem DISC-EDV-REPORT sind wir ständig auf der Suche nach guter Software. Ob Spiele, Anwendersoftware oder Utilities, jedes Programm ist geme gesehen. Natürlich werden Ihre Bemühungen auch honoriert. Sie können uns die Rechte an Ihren Programmen verkaufen oder eine Nutzungsgebühr für eine Veröffentlichung erhalten.

Senden Sie uns einfach ein Ansichtsexemplar zu. Wir werden uns nach Prüfung mit Ihnen in Verbindung setzen und alles weitere vereinbaren.

Computerbücher & Software

NEU bei C-T-E die komplette Sybex Bücher- und Software- Reihe

Computerbücher

Buchtitel	Best.Nr.	Preis
Alff´s verrückte Computerwelt	3742	14,80 DM
Amaris BTX/2 QuickStart	3703	19,80 DM
Ami & Ami Professional QuickStart	3806	19,80 DM
Amiga Profibuch (mit Diskette)	3580	79,00 DM
Amiga - Das Programmierhandbuch	3520	49,00 DM
Artline 2 QuickStart	3749	19,80 DM
AskSam QuickStart	3807	19,80 DM
ATARI ST Profibuch	3563	69,00 DM
Ausgerechnet ein Computer	3832	24,80 DM
Arbeiten mit AutoCAD inkl. 10.0	3590	19,00 DM
AutoCAD 10 QuickStart	3530	125,80 DM
Autodesk Animator QuickStart	3826	19,80 DM
Programmieren mit AutoLISP	3766	79,00 DM
AutoSketch 2.0 QuickStart	3744	19,80 DM
Grundkurs in Basic	3058	27,80 DM
Business Grafik	3788	49,00 DM
Programmieren in C unter Dos (mit Disk.)	3827	98,00 DM
Programmieren in C unter UNIX	3541	89,00 DM
CD Rom QuickStart	3803	19,80 DM
Clipper & FoxBASE + Referenz-Handbuch	3569	79,00 DM
Clipper QuickStart	3240	19,80 DM
Clipper Tools & Utilities (Sammel-Hand. mit Disk.)	3266	98,00 DM
Arbeiten mit Clipper (mit Disk.)	3527	59,00 DM
Computer total verrückt	3042	14,80 DM
Mein erster Computer	3834	28,00 DM
Con Text PRO QuickStart	3801	19,80 DM
COREL DRAW QuickStart	3757	19,80 DM
CIAIDI-Zeichenkurs (mit Disk)	3778	149,00 DM
Datenbank-Konzepte	3789	89,00 DM
Datenbank-Service im Dialog	3787	59,00 DM
Das dBase IV Buch	3584	89,00 DM
dBase IV QuickStart	3248	19,80 DM
Alles Wissen über dBase IV (Sammel-Hand. mit Disk)	3253	98,00 DM
Einführung in dBase IV	3539	49,00 DM
Programmentwicklung mit dBase IV (mit Disk.)	3525	98,00 DM
Ratgeber dBase IV für Anwender	3326	29,80 DM
Ratgeber dBase IV für Programmierer	3327	29,80 DM
Deluxe Paint II PC QuickStart	3774	19,80 DM
Das Dos 3.3 & DR Dos 3.41	3761	59,00 DM
Dos 3.3 QuickStart	3772	19,80 DM
Arbeiten mit PC-Dos 3.3	3655	59,00 DM
Dos 4.0 QuickStart	3247	19,80 DM
Arbeiten mit Dos 4.0	3559	59,00 DM
Das Dos 4.01 Buch	3835	69,00 DM
Dos 4.XX QuickDisk	3291	14,80 DM
MS-Dos Einsteigerbuch inkl. 4.01	3796	29,80 DM
Dos PowerTools (mit Disk.)	3260	98,00 DM
Dos Ratgeber	3328	29,80 DM
Dos Referenz-Handbuch	3782	98,00 DM
DR Dos 3.41 QuickStart	3756	19,80 DM
R.Bartels PC Special Drucker	3701	19,80 DM
Das MS Exel 2.1 PC Buch	3764	89,00 DM
MS Excel 2.1 PC Praxis (mit Disk.)	3799	59,00 DM
MS Excel 2.1 PC QuickStart	3747	19,80 DM
Das Excel 2.2 Macintosh Buch	3752	98,00 DM

Computerbücher

Buchtitel	Best.Nr.	Preis
Das F & A 3.0 Buch	3237	79,00 DM
F & A 3.0 QuickStart	3245	19,80 DM
Flugsimulator 4.0 Praxis (mit Disk.)	3781	59,00 DM
Flugsimulator 4.0 QuickStart	3755	19,80 DM
FoxPro QuickStart	3804	19,80 DM
Framework III QuickStart	3257	19,80 DM
Arbeiten mit Framework III	3550	69,00 DM
Freelance Plus 3.0 QuickStart	3808	19,80 DM
Harddisk QuickStart	3243	19,80 DM
Das Harvard Graphics Buch	3222	59,00 DM
Harvard Graphics Praxis (mit Disk.)	3758	69,00 DM
Harvard Graphics QuickStart	3738	19,80 DM
Das HP Laser Jet Buch (mit Disk.)	3350	in Vorb.
Grundkurs in Informatik	3092	29,80 DM
KI/Expertensysteme	3790	69,00 DM
V.2.2 LOTUS 1-2-3 QuickStart	3708	19,80 DM
V.3.0 LOTUS 1-2-3 QuickStart	3709	19,80 DM
Das LOTUS 1-2-3 Buch 2.2	3739	89,00 DM
Einsteigerbuch LOTUS 1-2-3 / 2.2	3722	39,00 DM
Arbeiten mit LOTUS 1-2-3 / 2.2 (mit Disk.)	3531	69,00 DM
Das LOTUS 1-2-3 / 3.0 Buch	3721	89,00 DM
Das Macintosh Buch	3770	98,00 DM
Das Microsoft C 6.0 & QuickC 2.0 Buch (mit Disk.)	3821	79,00 DM
Microcomputer Lexikon	3518	14,80 DM
MS Chart 3.0 QuickStart	3275	19,80 DM
MS Works 2.0 QuickStart	3748	19,80 DM
MS-/GW-Basic Programmierkurs	3634	39,00 DM
MS-/GW-Basic QuickStart	3278	19,80 DM
Arbeiten mit MultiMate II	3582	59,00 DM
Einsteigerbuch Multiplan 4.0	3715	39,00 DM
Multiplan 4.0 QuickStart	3272	19,80 DM
Netzwerk QuickStart	3809	19,80 DM
Norton Commander 3.0 QuickStart	3783	19,80 DM
Norton Utilities 4.5 QuickStart	3273	19,80 DM
Norton Utilities 5.0 QuickStart	3785	19,80 DM
Das Norton Utilities Buch	3591	49,00 DM
Das Novell NetWare Buch	3716	98,00 DM
Novell NetWare Einsteigerbuch	3743	39,00 DM
Objektorientiertes Programmieren, Programmierkurs	3727	39,00 DM
Das Oracle Buch	3759	98,00 DM
Oracle QuickStart	3279	19,80 DM
Arbeiten mit OS/2 & BS/2	3656	59,00 DM
PageMaker 3.0 Praxis (mit Disk.)	3566	59,00 DM
PageMaker 3.0 QuickStart	3239	19,80 DM
PageMaker 4.0 PC QuickStart	3784	19,80 DM
PageMaker 4.0 Praxis (mit Disk.)	3828	59,00 DM
Paradox 3.0 QuickStart	3735	19,80 DM
Einführung in Pascal und Turbo Pascal inkl. 5.0	3226	49,00 DM
PC Einsteigerbuch	3775	29,80 DM
Das PC Grafikbuch (mit Disk.)	3578	69,00 DM
PC Paintbrush IV QuickStart	3733	19,80 DM



Joachim Barth GbR
Hohe Straße 12
7959 Achstetten 1

Computerbücher & Software

Viele Bücher mit Programmdiskette

Computerbücher

Buchtitel	Best.Nr.	Preis
PC Profibuch-Extended Edition (mit Disk.)	3836	98,00 DM
Das PC Spielebuch	3724	29,80 DM
Das PC Spielebuch Band 2	3729	29,80 DM
PC ToolsDeluxe 5.5 QuickStart	3241	19,80 DM
Das PC Tools Deluxe 6 Buch	3717	49,00 DM
PC Tools Deluxe 6 QuickStart	3791	19,80 DM
PC / XT / AT Referenzhandbuch (mit 386)	3263	98,00 DM
PCText 4 QuickStart	3270	19,80 DM
Das PostScript Buch	3798	79,00 DM
PostScript QuickStart	3746	19,80 DM
Quattro Pro QuickStart	3795	19,80 DM
Einführung in Quattro	3562	49,00 DM
Das QuickBASIC 4.5 Buch	3587	59,00 DM
QuickBASIC 4.5 QuickStart	3276	19,80 DM
Programmentwicklung mit QuickBASIC 4.5 (mit Toolsdiskette)	3760	79,00 DM
QuickBASIC Power Tools (mit Diskette)	3753	98,00 DM
QuickC 2.0 Einsteigerbuch	3714	39,00 DM
Das QuickPascal Buch	3229	49,00 DM
QuickPascal Programmierkurs	3524	39,00 DM
Das SideKick Plus Buch	3224	49,00 DM
Software-Qualität	3765	79,00 DM
Das SQL Buch	3707	98,00 DM
Das Star Writer 5.0 Buch (mit Diskette)	3822	58,00 DM
Star Writer 5.0 QuickStart	3274	19,80 DM
Arbeiten mit Symphony	3534	125,00 DM
TeX QuickStart	3802	19,80 DM
Rainer Bartels PC Special Textverarbeitung	3700	19,80 DM
Timeworks DTP QuickStart	3767	19,80 DM
Tools Collection	3728	29,80 DM
Das Turbo Pascal 4.0 Buch	3651	49,00 DM
Das Arbeitsbuch zu Turbo Pascal 4.0	3687	48,00 DM
Das Turbo Pascal 5.0 & 5.5 Buch	3768	49,00 DM
TurboPascal 5.0 & 5.5 Programmierkurs	3583	39,00 DM
Arbeiten mit Turbo Pascal 5.0 (mit Disk.)	3579	69,00 DM
Das Arbeitsbuch zu Turbo Pascal 5.0	3234	49,00 DM
Programmierkurs Turbo Pascal 5.0	3220	39,00 DM
Turbo Pascal 5.5 QuickStart	3732	19,80 DM
Turbo Pascal Ratgeber	3824	29,80 DM
Turbo Pascal Power Tools (mit Disk.)	3741	98,00 DM
Turbo Pascal Profibuch (mit Diskette)	3776	98,00 DM
UNIX Handbuch System V	3577	89,00 DM
V.24 / RS-232C Kommunikation	3581	49,00 DM
Das Ventura Publisher 2.0 Buch	3565	79,00 DM
Ventura Publisher 2.0 QuickStart	3242	19,80 DM
Virenschutz (mit Diskette)	3825	69,00 DM
Virenschutz QuickStart	3811	19,80 DM
Das VMS Buch	3734	98,00 DM

Bitte verwenden Sie die Best.karte in der Heftmitte

Stand 01.06.1990 (Änderungen und Irrtümer vorbehalten).
Es gelten unsere derzeit gültigen Verkaufs- und Lieferbestimmungen.
Versand- und Porto- kosten werden nicht zusätzlich erhoben.

Computerbücher

Buchtitel	Best.Nr.	Preis
Windows 286 & 386 QuickStart	3256	19,80 DM
Einführung in Windows 286 & 386	3598	39,00 DM
Das Windows 3.0 Buch	3830	69,00 DM
Windows 3.0 Einsteigerbuch	3833	39,00 DM
Windows 3.0 QuickStart	3800	19,80 DM
Witchpen QuickStart	3704	19,80 DM
Word 4.0 & 5.0 Einsteigerbuch	3712	29,80 DM
Word 4.0 Profibuch	3637	69,00 DM
Word 4.0 QuickDisk	3292	14,80 DM
Word 4.0 QuickStart	3249	19,80 DM
Das Word 4.0 / Macintosh Buch	3751	79,00 DM
Das Word 5.0 Buch (mit Disk. + QuickDisk)	3837	79,00 DM
Word 5.0 Leittexte	3726	49,00 DM
Word 5.0 Makros, Textbausteine (mit Diskette)	3792	59,00 DM
Word 5.0 Praxis (mit Diskette)	3092	59,00 DM
Word 5.0 Profibuch (mit Diskette)	3711	69,00 DM
Word 5.0 QuickHelp	3840	29,80 DM
Word 5.0 QuickStart	3259	19,80 DM
Word 5.0 Ratgeber	3706	29,80 DM
Arbeiten mit Word 5.0	3710	59,00 DM
Grafikeinbindung in Word 5.0 (mit Diskette)	3754	49,00 DM
Das Word für Windows Buch (mit Diskette)	3769	78,00 DM
Word für Windows Einsteigerbuch	3718	39,00 DM
Word für Windows Praxis (mit Diskette)	3719	59,00 DM
Word für Windows QuickStart	3731	19,80 DM
Alles Wissen über Word (Sammel-Handbuch mit Diskette)	3252	98,00 DM
WordPerfect 4.2 Quick Disk	3290	14,80 DM
WordPerfect 5 Ratgeber	3307	29,80 DM
Das WordPerfect 5.0 Buch	3517	79,00 DM
Das WordPerfect 5.0 Makro-Buch (mit Disk.)	3713	79,00 DM
WordPerfect 5.0 QuickDisk	3294	14,80 DM
WordPerfect 5 QuickStart	3246	19,80 DM
Einführung in WordPerfect 5.0	3526	39,00 DM
Das WordPerfect 5.1 Buch	3823	79,00 DM
WordPerfect 5.1 QuickStart	3812	19,80 DM
WordPerfect Amiga QuickStart	3705	19,80 DM
Das WordStar 5.5 Buch	3236	79,00 DM
WordStar 5.5 QuickStart	3786	19,80 DM

SYBEX-Software

Titel	Best.Nr.	Preis
StarDatei PC (Diskette und Buch)	3443	98,00 DM
StarButler PC (Diskette und Buch)	3444	98,00 DM
StarCalc 3 D (Diskette und Buch)	3445	198,00 DM
StarKontor III Fakturierung (Disk. und Buch)	3446	248,00 DM
StarKontor III Artikel/Lager (Disk. und Buch)	3447	198,00 DM
StarKontor III Adreßverwaltung (Disk. u. Buch)	3448	98,00 DM
StarKontor III Vereinsverwaltung (Disk. u Buch)	3453	198,00 DM
StarKontor III Finanzbuchhaltung (Disk u Buch)	3455	498,00 DM
StarKontor III Einnahmen/Überschuß(Disk u B.)	3456	198,00 DM
StarChart 3 D/2.0 (Diskette und Buch)	3457	198,00 DM
Arbeitsdemodisk. zu StarKontor III Adreßverw.	3459	19,80 DM
Arbeitsdemodisk. zu StarKontor III Artikel/Lager	3460	19,80 DM
Arbeitsdemodisk. zu StarKontorIII Fakturierung	3461	19,80 DM
Arbeitsdemodisk. zu StarKontorIII Finanzbuch.	3462	19,80 DM
Arbeitsdemodisk. zu StarKontorIII Einn./Übers.	3463	19,80 DM
Arbeitsdemodisk zu StarKontorIII Vereinsverw.	3464	19,80 DM
StarKontor III Beispieldisk. für Anwender	3468	49,00 DM



Joachim Barth GbR
Hohe Straße 12
7959 Achstetten 1

Anzeige

ABO

Natürlich können Sie den DISC-EDV-REPORT auch abonnieren. Das Abonnement kostet für sechs Ausgaben DM 70,– inkl. Porto und Verpackung. Sie erhalten regelmäßig Ihre Zeitschrift und natürlich die dazugehörige Software. Das Abo verlängert sich jeweils um weitere sechs Ausgaben, wenn Sie nicht spätestens vier Wochen vor Ablauf gekündigt haben. Zahlungsweise: Sie können das Abo direkt bei Ihrer Bestellung per Scheck bezahlen. Ansonsten senden wir Ihnen die erste Ausgabe per Nachnahme zu und ziehen so die Gebühren für jeweils ein halbes Jahr ein. Wenn Sie den DISC-EDV-REPORT beziehen möchten, können Sie unsere Antwortkarte ausgefüllt an uns senden. Bitte Absender, Datum und Unterschrift nicht vergessen.

ABO-PLUS

Für alle, die sich für Ihren Computer mehr Software wünschen, haben wir dieses Abonnement eingeführt. Sie erhalten zusätzlich zu jeder Ausgabe des DISC-EDV-REPORT eine extra Diskette vollgepackt mit Spielen, Anwendersoftware und Utilitis. Die Programme sind durchwegs professionell und eine Bereicherung für jede Softwaresammlung. Das Abonnement kostet für sechs Ausgaben (ein halbes Jahr) DM 110,– inkl. Porto und Verpackung. Der Bezug kann jederzeit ohne Angabe von Gründen gekündigt werden. Das Abo verlängert sich jeweils um weitere sechs Ausgaben, wenn Sie nicht spätestens vier Wochen vor Ablauf gekündigt haben. Zahlungsweise: Sie können das Abo direkt bei Ihrer Bestellung per Scheck bezahlen. Ansonsten senden wir Ihnen die erste Ausgabe per Nachnahme zu und ziehen so die Gebühren für ein halbes Jahr ein. Wenn Sie den DISC-EDV-REPORT beziehen möchten, können Sie unsere Antwortkarte ausgefüllt an uns senden. Bitte Absender, Datum und Unterschrift nicht vergessen.



Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 376 39, Telefax 0731-401 80 65
Telefon aus: Österreich 060-731-376 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

Bericht

„Europages 1990" mit 140.000 Firmeneinträgen

Der Marktführer für Orientierung im Binnenmarkt bietet jetzt auch Marktanalysen.

Das Verzeichnis der europäischen Geschäftswelt – „Europages" – ist jetzt mit seiner 8. Ausgabe erschienen. Der unentbehrliche Helfer für binnenmarktorientierte Firmen bietet erstmals, neben 140.000 Firmeneinträgen auf 120 Seiten, Statistiken und Analysen des gesamten europäischen Marktes sowie einzelner Länder. So werden beispielsweise pro Land die Marktführer ausgewiesen oder die aktuellen Umsatzzahlen angegeben.

„Europages" ist nach dem Prinzip der bundesweit verbreiteten „Gelben Seiten" konzipiert. Für Unternehmen, die Produkte oder Dienstleistungen ins Ausland verkaufen, ist der Basiseintrag kostenfrei. Alle Firmen, die im Exportgeschäft tätig sind, können das Verzeichnis für einen eigenen Eintrag nutzen.

Herausgegeben wird „Europages" von dem europäischen Gemeinschaftsunternehmen Eurédit, an dem auch die Deutsche Postreklame beteiligt ist. Kooperationspartner sind auf deutscher Seite die Telefonbuchverlage, die auch die „Gelben Seiten" herausgeben.

Publiziert wird „Europages" in Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch und Niederländisch. Fast jeder Nutzer findet also ein Exemplar in seiner Muttersprache. Für Unternehmen, die den künftigen europäischen Binnenmarkt nutzen wollen, wird „Europages" unentbehrlich sein.

„Europages" ist in Branchen unterteilt und diese wiederum nach Ländern. Außerdem gibt es noch einen alphabetischen Index. Schnell und gezielt kann so das gewünschte Partnerunternehmen gefunden werden.

Alle statistischen Daten werden ebenso wie die publizierten Unternehmenseinträge jedes Jahr aktualisiert und ergänzt.

Das Verzeichnis wird in einer Auflage von 450.000 Exemplaren gedruckt und hat eine garantierte Verbreitung von 400.000 Stück. Allein in der Bundesrepublik wird „Europages" an 90.000 Entscheidungsträger in Handel und Wirtschaft distribuiert.

76.500 deutsche Unternehmen, die aufgrund ihres Einkaufspotentials auf den ausländischen Märkten ermittelt wurden, erhalten ein Exemplar von „Europages" kostenlos.

Kontakt:
Lutz Cleffmann, Spiess Ermisch Abels
D-4000 Düsseldorf 11, Düsseldorfer Straße 72
Telefon 02 11 / 5 77 51 65

800 DPI-Scanner für 1,– DM
High-Tech für neue Händler

Vom 16. Juli bis 15. September 1990 startet die Marstek GmbH in Düsseldorf eine neue Aktion. Gesucht sind Händler, die die neuen High-End-Handscanner in ihr Programm aufnehmen möchten. Dazu bietet Marstek den ersten 100 Interessenten den 799 Mark teuren 800-DPI-Handscanner MARS 800 zum Aktionspreis von nur 1 Mark an.

Den als Demo-Gerät zu Vorführzwecken beim Händler verbleibenden Scanner wird die Marstek-Geschäftsleitung persönlich überreichen. Gleichzeitig erfolgt eine kostenlose Schulung für den Umgang mit Hard- und Software. Zum Lieferumfang des Scanners gehört die OCR-Software Marstek CAT Read, ein Scan-Programm mit Grafik-Transformer sowie PC Paintbrush+.

Als einer der führenden Hersteller im Bereich Handscanner bietet Marstek jedem Stützpunkthändler umfangreiche Schulungen, Support und Unterstützung bei Werbeaktionen sowie Veranstaltungen.

Marstek GmbH, Herr Stinshoff
D-4000 Düsseldorf 1, Oststraße 11
Telefon 02 11 / 35 04 17, Fax 02 11 / 35 04 10



Software

Sitelock – erster Virenschutz für Novell-Netzwerke

Der Befall von Netzwerksystemen durch Viren ist eine große Gefahr für den gesamten Datenbestand.
Sitelock von Brightwork Devellopment ist das erste Virenschutz-Programm für Novell-Netzwerke. Es verhindert den Befall des Netzes mit Viren und deren Ausbreitung. Sitelock prüft jedes Programm vor dessen Aufruf auf Virenbefall und verhindert gegebenenfalls den Programmstart. Gleichermaßen wie bei auf der Festplatte des Servers gespeicherten Programmen erfolgt eine Überwachung lokal gelagerter Applikationen. Auch hier prüft Sitelock jedes Programm vor dessen Start.
Da das Programm als eigener Prozeß (VAP) auf dem Server läuft, läßt es sich auch nicht von außen manipulieren.

Kontakt:
Matthiesen Daten, MICROPARTNER-Zentrale, Werftstraße 23, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 02 11/5 08 40, Fax 02 11/5 08 42 70.

Preisknüller für BTX-Kommunikation

Das auf Kommunikationsanwendungen spezialisierte Softwarehaus Telesoft aus Tutzing am Starnberger See hat soeben eine neue Kommunikationssoftware auf der Basis des Bildschirmtext-Dienstes vorgestellt. TeleComm, so die Bezeichnung, unterstützt alle im BTX-System zur Verfügung stehenden Kommunikationswege.
Rechtzeitig zur CeBIT 1990 hat die Deutsche Bundespost Telekom auch den Diensteübergang BTX-Telefax eröffnet. Damit bietet sich dem BTX-Teilnehmer folgende Kommunikationsmöglichkeiten:
– Versand und Empfang von BTX-Mitteilungen,
– Versand und Empfang von Telex-Nachrichten,
– Versand von Telefax-Mitteilungen.
Die neue von Telesoft entwickelte Kommunikationssoftware TeleComm bietet alle diese Leistungsmerkmale des BTX-Dienstes in einem komfortabel und einfach zu bedienenden Paket zusammengefaßt. Durch die integrierte Text- und Adreßverwaltung ist der Versand und Empfang von Nachrichten über die unterschiedlichen Kommunikationswege extrem einfach. Selbstverständlich wurden alle Versandvorgänge so optimiert, daß selbst Rundsendungen sehr schnell ausgeführt werden.
Der Clou der Kommunikationssoftware TeleComm ist die Fähigkeit, auch beliebige Daten (Texte, Tabellen, Programme) „transparent" über den BTX-Mitteilungsdienst versenden und empfangen zu können. Für die Datenübertragung wird der von der Bundespost Telekom empfohlene Standard verwendet.
Der Preis für TeleComm setzt in der BTX-Szene neue Maßstäbe: TeleComm kostet inklusive integriertem BTX-Decoder (TeleTool/Basis) nur DM 199,– (einschließlich Mehrwertsteuer).

Kontakt: Telesoft GmbH, Hauptstraße 80, 8132 Tutzing, Telefon: 0 81 58/30 81, BTX: 081581725-0001, Telefax: 081587109 oder per BTX: *27250#.

Pocket-Trainer – PC-Lernprogramme mit viel Grafik und Animation für PC-Standardsoftware

Mit der neuen Reihe Pocket-Trainer stellt die CS Corporate Solutions GmbH eine umfassende PC-Lernprogrammreihe mit einer einheitlichen grafischen Benutzerführung vor: Jeder Pocket-Trainer besteht aus dem ca. 1½stündigen interaktiven Lernprogramm und der zugehörigen Pocket-Referenzkarte. Mit dem Lernprogramm werden aus Benutzersicht die ersten Schritte der Handhabung der jeweiligen Standardsoftware erlernt und trainiert. Umfangreiche Übungen vertiefen praxisnah das erlernte Wissen und führen zu

Software

arbeitsplatzbezogenen Anwendungen. Die durchgängige grafische Aufbereitung und die vielfältigen Animationen begleiten das interaktive Arbeiten mit dem Pocket-Trainer. Die handliche Referenzkarte bietet gezielt Informationen für schnelle Lösungen: ein praktisches Arbeitsmittel, mit dem sich viel Zeit sparen läßt.
Die Reihe zeichnet sich insbesondere durch folgende Leistungsmerkmale aus:
a) Didaktisches Reihenkonzept
Der gesamten Reihe liegt die Konzeption zugrunde, über den „Brückenschlag von der Benutzersicht zum Produkt" einen Direkteinstieg in der Sprache der Benutzeranforderungen durchzuführen. Dies spiegelt sich zunächst wider in der grafisch aufbereiteten Regie eines Benutzerarbeitsplatzes bis zur Formulierung der Lernabschnitte, wie etwa „Wie nutze ich MS-DOS" auf Hauptmenüebene oder „Arbeiten mit Unterverzeichnissen" auf Abschnittsebene. Eine Vielzahl von Lernprogrammen folgt eher einer Produktsystematik, die der Benutzer dann auf „seine Welt" noch übertragen muß.
Zum Nutzen von PC-Lernprogrammen oder Computer Based Training vertritt der Hersteller – auch aufgrund langjähriger Erfahrungen in der EDV – Aus- und Weiterbildung – eindeutig die Position: „CBT ist im Aufwind – auf die Positionierung kommt es an." CBT kann und wird nicht Erfolg haben, wenn der Anspruch vertreten wird, daß es exklusiv andere Medien und Trainingsformen ersetzen kann. Die gekonnte Einbindung in umfassende Bildungskonzeptionen und -reihen läßt es zu einem Lernweg der Zukunft werden.
Die Reihe Pocket-Trainer kann sowohl in persönliche als auch unternehmerische Bildungswege eingebunden werden mit der Zielsetzung: Direkt einsteigen und individuell erste Kenntnisse und Fertigkeiten zur benutzergerechten und praxisnahen Produkthandhabung und -nutzung erwerben.
b) Grafische Benutzerschnittstelle
Die grafische Benutzerschnittstelle mit einer umfangreichen grafischen Aufbereitung von Inhalten unterstützt natürlich das einprägsame „Lernen in Bildern", das methodisch mit interaktiven Lerntexten und Lernübungen kombiniert wird. Darüber hinaus dienen die eingebetteten Animationen der Lernmotivation und machen das Arbeiten mit dem Pocket-Trainer zu einem Lernerlebnis. Man wird motiviert und animiert für das Weitermachen mit der Originalsoftware. Die grafische Benutzerschnittstelle entspricht auch zeitgemäßen Anforderungen der Hardware- und Softwarehersteller.
c) Preis-/Leistungsverhältnis
Der Erwerb von PC wird zunehmend, auch bedingt durch fallende Preise, zu einem Konsumverhalten. Erst recht sollten dann Einstiegsprodukte zur Nutzung des PC im Konsumbereich liegen. Auch aufgrund dieser Entwicklung wurde der Preis von 69 DM für die ca. 1 1/2stündigen Lernprogramme gewählt.
Zur Zeit sind Pocket-Trainer zu MS-DOS inkl. 4.01, WORD 5.0, WordPerfect 5.0, EXCEL und ORACLE verfügbar. Die Reihe wird bis August '90 mit Produkten zu dBASE IV, Lotus 1-2-3, WordPerfect 5.1 sowie NOVELL NetWare erweitert.
Unter den Gesichtspunkten einheitliche benutzergerechte Konzeption, zeitgemäße grafische Aufbereitungen und Animationen, bemerkenswertes Preis-/Leistungsverhältnis sowie Anzahl der Produkte kann die Reihe Pocket-Trainer eine beachtenswerte Marktposition einnehmen.

Kontakt: SYCONET Systemanwendungen GmbH, Am Schlott 10, 8051 Zolling, Tel. 0 81 67/80 00, Fax. 0 81 67/88 66

Software

Lernsoftware Kepler-Ellipsen

Dieses Simulations- und Lernprogramm ist für den Physikunterricht gedacht. Es bietet die Möglichkeit, Planetenbewegungen und damit zusammenhängende Grundbegriffe wie Gravitation, Schwerpunkt, Kreisbahn, geostationäre Bahn usw. als greifbare Beobachtung in den Unterricht einzubinden.

Im Hauptmenü findet man folgende Punkte:
* allgemeine Informationen
* vom Wurf zum Satelliten
* Kepler-Ellipsen
* Doppelstern-Ellipsen
* Raumflug-Spiel
* Ende des Programms

Der erste Menüpunkt erklärt dem Anwender den Aufbau des Programmes und gibt Aufschluß über die zur Verfügung stehenden Funktionstasten:
F1 = Parameter der Simulation ändern
F2 = Starten oder Fortsetzen der Simulation
F3 = Hilfen/Informationen anfordern
F10 = Simulation unterbrechen
ESC = zurück zum Hauptmenü

Die Menüpunkte 2–5 stellen die vier aufeinander folgenden Teile der Thematik dar. In allen Teilen steht jeweils ein Hilfsmenü zur Verfügung. Dadurch kann sich ein Schüler Informationen zur Simulation selber und zu den physikalischen Grundlagen anzeigen lassen. Die komplette Steuerung des Programmes erfolgt über ein einfaches Menüsystem. Für die Simulation können verschiedene Parameter wie Entfernung, Geschwindigkeit und Massenverhältnis eingestellt werden.

Der erste Teil zeigt den qualitativen Zusammenhang zwischen dem WURF auf der Erde und Satelliten-Bahnen (in Anlehnung an ein Gedankenexperiment von Isaac Newton).

Im zweiten Teil werden die verschiedenen Bahnformen anhand eines Erdsatelliten (Kreisbahn, Parabelbahn, geostationäre Bahn) beschrieben.

Der dritte Teil beschäftigt sich mit dem sogenannten Doppelstern-Problem. Hierbei wird das Verhalten von zwei vergleichbaren Massen dargestellt, die jeweils ihren gemeinsamen Schwerpunkt umkreisen (z. B. Erde/Mond). Der vierte Teil bildet schließlich den Übergang zum Studium der verschiedenen Raumflugkörper. In Form eines Spieles wird der Flug von einer Erdumlaufbahn bis zur Landung auf dem Mond realistisch simuliert.

Kontakt:
R. Napierski
D-6230 Frankfurt/M. 80, Siegener Str. 14
Telefon (069) 34 78 14

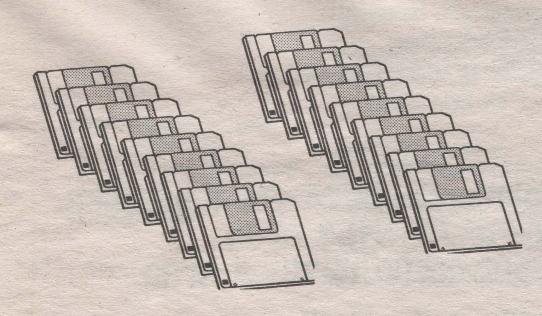
Software/Anzeige

PC Paintbrush+ Update für 49 Mark

Ab sofort liefert Marstek an alle Besitzer des zum Lieferumfang der Mars Handscanner gehörenden Programme >Dr. Halo DTP< in einer Update-Aktion das neue PC Paintbrush+ für 49 Mark aus.
Mit dieser Update-Aktion kann der Anwender >Dr. Halo DTP< gegen PC Paintbrush+ umtauschen. Hierzu ist die Seriennummer des Handscanners sowie eine Kaufbescheinigung desselben (Rechnung) als Kopie an Marstek zu senden.

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Marstek GmbH
Herr Stinshoff
Oststraße 11
4000 Düsseldorf 1
Telefon 02 11/35 04 17



Die besten PD- und Shwareware-Programme!
Jede Disk für nur 10,– DM!

Anzeige!

PD-Software

PD399	BRADFORD FONTS	Zusätzliche Fonts für BRADFORD benötigt
PD400	SAULE V.1.81	User Log Editor für die Supermailbox BBSXpress!
PD401	ARTCON V.1.4	Clip Art Convert.: PRINTMASTER, u. PFS: FIRST PUBL: ect.
PD402	VGA CAD UTILITYS No. 2;	5 neue Utilitys für das Superprg. VGA CAD!
PD403	BACkUP MAESTRO V.2.07;	Gutes Backup-PRG. f.d.HD! Menuegesteuert!
PD404	EIS BBS V.1.1;	Ein neues Mailboxprg. Sehr leicht zu installieren!!!
PD405	FRACTINT V.7.0;	Mandelbrot Generat. sehr schnell, auf allen Farbmodi
PD406	PEN PAL V.1.01;	Adressenprg. mit integriertem Textprogramm!!
PD407	DOS-EZ V.1.0;	Viele gute Utilitys für den PC. Man sollte es haben!
PD408	PIBCAT V.1.7;	Super Filelister zeigt Inhalt v. Subdirectorys!!!
PD409	FILE-MAN V.3.2;	Disk & Filemanag. m. Macros, Dir-Tree, Labeldruckprg.
PD410	TWODISKS V.3.11;	Excellent.Directory & Comparison-Updateutility!!
PD411	SWAP UTILITYS;	4 Programme, die den Speicherbedarf reduzieren!!!
PD412	SOFTSET V.2.0;	Enthält 2 SUPERTOOLS: TAG-ALONG und GLUE-STICK!!!
PD413	LQCHAR V.1.2 & AT50;	LQCHAR kleiner, sehr effektiver Fonteditor!!!
PD414	WINDE V.2.Ob;	Texteditor total Mausgesteuert! a mouse lovers dream!
PD415	FR-MAPS VOLUME I;	Landkarten für den PFS: FIRST PUBLISHER!!!
PD416	KWIKGRAF V.1.0;	Grafikprg. f. CHARTS, PICTOGRAMS, HISTOGRAMS usw.!
PD417	MANDELBROT MAGIC	V.3.0; Mandelbrot (FRACTAL) Set, CGA, EGA/VGA-MODUS
PD418	LABEL MASTER V.-4.0;	Adressen & Labelprogramm sowie Datenbank!!
PD419	P-SCREEN V.1.0;	Entwerfen Sie Ihre eigenen Screens & S-Bibliotheken!
PD420	4PRINT V.3.10;	ASCII Druck f. HP LASERJET & HP DESKJET, LASER MASTER
PD421	DFÜ-UTILITY'S:	BIMODEM, CT, GROUPKEY, HOTKEY-Z, JMODEM, POWERN!
PD422+	A2Z V.4.0 No. 1;	Ein excellentes Datenbank-Programm. Report-Generator»»
PD423+	A2Z V.4.0 No. 2;	uvm.! Programm ist stark verbessert worden!!!!!!!!!!!!!!!!!!
PD424	QFE V.4.02;	Direct.Editor f. d. Datenfernübertragungs-Prg.: QMODEM SST
PD425	WAMPUM V.3.3;	Allerneueste Version: WindowInterface, Helpmenues uvm.!
PD426	FINGERPAINT V.2.0;	Das sehr gute Mal- & Zeichenprogr. in neuer Vers.!
PD427	LQ V.2.33;	Residentes Printer Font Programm für alle Zeichensätze!!
PD428	PMS LABEL V.1.7;	Label-Grafik-Programm für Printmaster-GRAFIK!!!
PD429	M.R.R.S. V.1.2,	Residente Hilfstexte f. Progr. m. Hypertext-FUNKTION
PD430+	MICROFIRM TOOLKIT	V.2.05; Kollektion von 28 UNIX-gleichen Util's
PD431+	MICROFIRM No. 2;	um die umständlichen DOS-Kommandos zu ersetzen!!!
PD432	SCOUT V.3.2;	Pop-Up File-Directory & Dosmanager d. Extraklasse!!
PD433	QEDIT UTILITYS;	Verwandelt QEDIT in TEXTVERARB. mit Desktop-Funkt.!
PD434	DIRECTOR V.1.0;	Directory Tree & File Manager.Kompat. mit DOS 4.0!
PD435	DIRECTORY SCANNER	V.3.30; Manager für Files und Subdirectorys!
PD436	ARCHIV UTIL 3:	Arc-, Zip Utilities und Shell, Nuke ect.!
PD437	TEXT UTIL 2:	A–Filter, Adranlav, Asciref, Slyce, Speller und Thotpln!
PD438	DRUCK UTIL 3:	APrint, Macsplt, Mangler, OH-Drat, Textout, Paste ect.!
PD439	DOS UTIL 3:	Anthems, Copydir, Fixvp, Keyspeed, Qbwind, Remove, SB ect.!
PD440	BUSINESS/ELECTRIC:	Utilities für Geschäft und Elektronik!
PD441	BUSINESS/STUDENTEN:	Utilities für Geschäftsleute & Studenten!
PD442	MR LABEL;	Version 3.0, sehr gutes Labeldruckprogramm!
PD443	FP-MAPS VOLUME 2;	Ländergrafik f. First Publisher: Euiropa, Asien ect.!
PD444	EZ-CRYPT-LITE:	Spitzenprogramm zur Datenverschlüsselung!
PD445	LHARC UTILITIES:	Viele Util's, die die Arbeit m.A. 379 vereinfachen!
PD446	YEARCAL V.0.09T:	Progr. z. Drucken v. Jahreskalendern in 21 (!!!) Sprachen!
PD447	DSTUFF V.4.0:	Super File-, Directory- & Arc-Zip- Info-Manager!
PD448	Sharc V.8.78:	Der beste Arcmanager mit allen Schikanen!
PD449	DOS UTIL 4:	Calrpt, Chkfsiz, CT-Cur, Display, DO-Once, Flash, Free ect.!
PD450	FRAKTAL KALEIDOSKOP	V.2 N: Schöne Fraktalbilder f. die EGA-Karte!

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (07 31) 3 76 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 00 49-731-3 76 39

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte im Heft!

Software

Pressemeldung

TechPlot-Meßdatenauswertung per Computer

Technische und wissenschaftliche Anwendungen erfordern die Auswertung von Zahlenmaterial und deren grafische Darstellung. Besonders Universitäten und Labors stellen hohe Anforderungen an die grafische Umsetzung ermittelter Ergebnisse. TechPlot ist auf diese Anwendungen zugeschnitten. Zunehmend erfolgt die Erfassung von Meßreihen oder Zahlenlisten per Computer. Meistens jedoch scheitert die schnelle Umsetzung an wenig geeigneten Programmen.

TechPlot bietet zahlreiche nützliche Funktionen. Der Import von Zahlenreihen erfolgt über eine Schnittstelle. Diese übernimmt Daten von allen Tabellenprogrammen und Datenbanken, sofern diese die gespeicherten Informationen als ASCII-Datei ablegen. Zusätzlich lassen sich Daten auch von Hand eingeben. Das TechPlot-System verfügt über zahlreiche Bearbeitungsfunktionen wie Regression, TFF und vieles mehr. Bei Bedarf lassen sich vorhandene Bearbeitungsprogramme an TechPlot anbinden.

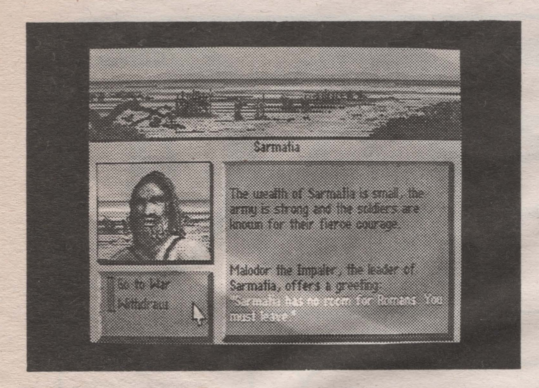
Die Darstellung von Zahlenreihen erfolgt wahlweise in Balken-, Linien- oder Kreisdiagrammen. In Liniendiagrammen stehen zwei unabhängige Y-Achsen zur Verfügung, wobei diese eine logarithmische oder lineare Teilung besitzen können. Die zwischen den einzelnen Kurven eingeschlossenen Flächen lassen sich schraffieren. Die Darstellung von Balkendiagrammen kann waagrecht, horizontal oder gestapelt erfolgen. TechPlot läßt 20 Datensätze pro Diagramm zu. Die Zahl der Wertepaare je Datensatz ist (fast) beliebig groß; auch die X-Werte müssen nicht adäquat liegen. Das System läuft unter MS/DOS und läßt sich auf jedem PC einsetzen. Der Preis beträgt 648 Mark, Studenten zahlen gegen Nachweis nur 298 Mark.

Kontakt:

Software für Forschung und Entwicklung
Dr. Ralf Dittrich
3300 Braunschweig, Husarenstraße 10, Telefon 05 31/34 50 63



Spiele



CENTURION

DEFENDER OF ROME

Mit diesem neuen Spiel für Strategen und Taktiker hat ELECTRONIC ARTS ein hitverdächtiges Spiel geschaffen. Die Tatsache, daß es aus der Programmierküche der Macher von DEFENDER OF THE CROWN stammt, spricht schon von vornherein für dieses Spiel.

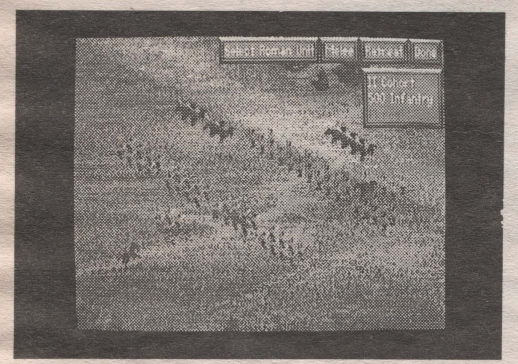


Zu Beginn des Spieles sind Sie ein Offizier, der die Legionen der Provinz Italia befehligt. Der Sinn des Spiels besteht darin, seinen Rang zu erhöhen, neue Ländereien zu erobern, und wenn man machthungrig genug ist, bis zum Cäsar aufzusteigen. Um so mehr Provinzen man sein eigen nennen kann, um so schneller kommt man zu Geld und einem höheren Rang. Höhere Ränge bedeuten mehr Befehlsgewalt und mehr Armeen, die man befehligen kann.



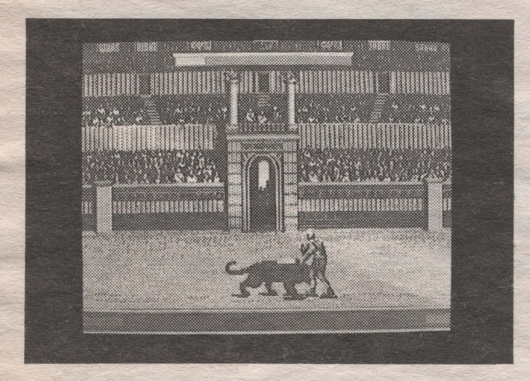
Mit steigendem Rang kann man nicht nur neue Legionen aufstellen, sondern die Machtbefugnisse erlauben einem ganze Kavallerie-Legionen, starke Konsular-Armeen und bei Bedarf sogar eine Flotte.

Eine wichtige Rolle spielt auch die Herrschaft über das Volk und wie man dieses regiert. Ein unzufriedenes Volk hat schon so manchen Herrscher durch eine Rebellion abgesetzt. Dem kann man aber durch Steuersenkungen oder großzügig angelegte Spiele (Gladiatorenkämpfe, Wagenrennen) entgegenwirken. Sehr wichtig ist auch Ihr Ansehen bei Ihrem Volk und dem Rest der Welt. Verliert man zum Beispiel einige Schlachten und besitzt auch noch die Kaltschnäuzigkeit eine Provinz auszuplündern, ist es um den guten Ruf schnell geschehen, und man muß die Konsequenzen selber tragen.



Zu jeder Provinz gibt es einen Überblick über die dort stationierten Legionen und den Status der Bevölkerung (Mut, Zahl, Steuereinnahmen, Moral etc.).

Eine der Hauptaktionen ist die Schlacht gegen feindliche Legionen. Selten wird Ihnen ein fremder Herrscher sein Land ohne eine entscheidende Schlacht überlassen. Dazu wird dann ein Schlachtfeld eingeblendet.



Vor der Schlacht kann man über die Aufstellung und Strategie seiner Legion bestimmen. Dann beginnt die Schlacht. Beide

Spiele

Truppen bewegen sich aufeinander zu und messen ihre Stärke. Auch während einer Schlacht kann man die Aktionen der einzelnen Truppen bestimmen. Teilweise werden einzelne Truppen unkontrollierbar, weil sie in wilder Panik vor dem Feind flüchten.

In einer niedrigen Spielstufe ist es sehr leicht eine Schlacht zu gewinnen, kommt man aber in die höheren Spielstufen, muß man sein ganzes Können an Taktik und Strategie spielen lassen. DEFENDER OF ROME ist endlich mal wieder ein Strategiespiel, das für lange Unterhaltung sorgt.

Übersicht:

Grafik:	EGA, VGA, MCGA
Steuerung:	Tastatur, Maus
Sound:	AdLib, Roland
Handbuch:	Deutsch
Kopierschutz:	Paßwortabfrage
Preis:	ca. DM 90,–

Spiel-Vorschau

STAR VEGA

Dieses Spiel ist ein neues Weltraum-Handelsspiel in Elite-Manier. Es gilt die Galaxie zu durchkreuzen und Vermißte wiederzufinden. Dabei können einem ganz schöne Unannehmlichkeiten widerfahren, da es im Weltraum nicht gerade friedlich zugeht. Ehe man sich versieht, ist man in eine Schlacht verwickelt. Frieden finden kann man auf einem Planeten namens Aratis. Dort angelangt, werden alle auf den verschiedenen Planeten und Welten gemachte Erfahrungen in eine Erhöhung des eigenen Levels umgesetzt. Das Spiel unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafik.

Railroad Tycoon

Eine neue Simulation von Microprose. Hier geht es darum, verschiedene Zugverbindungen aufzubauen und rentabel zu betreiben. Dies hört sich einfach an, ist es aber nicht. Bei diesem Simulationsspiel ist eine Fülle an Details, die beachtet werden müssen, eingebaut, so daß der Aufbau eines Schienennetzes zu einem wahren Mammutwerk wird. Steht einmal eine Verbindung, sollte diese auch mit Profit genutzt werden. Wurde beim Bau falsch geplant, kann sich so etwas aber bald als Minusgeschäft entpuppen. Die Grafik und der Spielablauf sind in gewohnter Microprose-Qualität.

Arkanoid II – Revenge of Doh

Jetzt gibt es den zweiten Teil dieses Breakout-Klassikers auch für den PC. Zum Spiel selber muß wohl nicht viel erklärt werden. In alter Arkanoid-Manier gilt es mit seinem Schläger die verschiedensten Steine abzuräumen, um in den nächsten Level zu gelangen. Unterstützt wird man dabei von vielen Extras. Das Spiel läuft auf allen Grafikkarten, besonders die VGA-Fassung ist eine wahre Augenweide. Auch werden die gängigen Soundkarten unterstützt.

Thunderstrike

Mit diesem Spiel landet eine neue Flug- und Kampfsimulation. Allerdings ist nicht der soundsovielte Düsenflieger zu steuern, sondern eine moderne Flugmaschine der Zukunft. Im Mittelpunkt des Spiels stehen die sogenannten Mega-Corp-Verteidigungsspiele. Dabei geht es darum, sich durch verschiedene Levels zu schlagen. In fünf verschiedenen Landschaften müssen die gegnerischen Stellungen und Flieger getroffen werden. Dabei ist zu beachten, daß die eigenen Stellungen nicht ungeschützt bleiben dürfen, da diese sonst schnell das Opfer eines Angriffs werden. Die Grafik und das Scrolling sind super gemacht. Eine ausgefeilte 3-D-Landschaft und ein sehr gutes Fluggefühl sorgen für langen Spielspaß.

Komplett gelöst

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Als erstes muß man seine Kampfkraft und Ausdauer erhöhen. Dazu begibt man sich in den Umkleideraum und steigt anschließend in den Ring. Hat man genügend trainiert, geht man zurück zum Flur. Dort öffnet man die schwarze Tür. Im Sekretariat befinden sich ein paar wütende Studenten, die ihre Zeugnisse fordern. Aber keine Angst, sie lassen sich leicht beruhigen, indem man so oft die dritte Antwort gibt, bis sie einen in das Arbeitszimmer durchlassen. In diesem Zimmer nimmt man den ganzen Papierkram bis man schließlich ein Päckchen findet, das man öffnet. Danach wird durchs Fenster geflüchtet. Auf der Straße sollten Sie zwei bewaffnete Männer entführen und zu ihrem Boß bringen, der einen Auftrag für einen hat. Sobald man wieder an der Schule ist, reist man nach Venedig. So, der erste Abschnitt wäre geschafft. Nun sollte man den Spielstand speichern, denn man weiß nicht, was noch kommen kann.

Man muß nun im Café eine Weinflasche holen. Sie steht auf dem Tisch eines Pärchens. Man schaut auf das Etikett und nachdem beide festgestellt haben, daß der Jahrgang schlecht ist, kann man abräumen. Jetzt zurück zur Bücherei und geht durch die Regale zu einem Raum mit Metallpfosten. Einen davon eignet man sich an und schaut zum erstenmal ins Gral-Tagebuch. Das Fenster, das dort abgebildet ist, muß man suchen. Unter dem Bild im Tagebuch wird beschrieben, welche Platte man mit dem Metallpfosten zerschlagen muß. Jetzt sollte man den Spielstand wieder abspeichern, denn es ist nicht einfach, die richtige auszuwählen. Viel Glück.

In den Katakomben angekommen, nimmt man den rechten Ausgang. Wenn man auf ein Skelett trifft, nimmt man diesem den Haken weg. Ein Raum ist mit Wasser gefüllt. Dort füllt man die Weinflasche. Nun wird die Fackel mit dem Wasser gelöscht. Wenn an der Fackel gezogen wird, öffnet sich eine Falltür und man fällt eine Ebene tiefer. Hier kann man einen Raum mit Schriftzeichen finden, welche man auch entziffern kann. Anscheinend haben sie aber keine weitere Bedeutung für den Spielablauf.

In einem Raum findet sich an der Decke ein Pfropfen. Mit Hilfe des Hakens und der Peitsche kann man diesen lösen. Gehen wir nun über die Leiter zurück nach oben und durchqueren den Raum, der bisher mit Wasser gefüllt war.

Eine Zugbrücke versperrt uns den weiteren Weg. In einem anderen Raum finden wir einen Mechanismus um die Zugbrükke herabzulassen. Die rote Kordel wird um das Zahnrad gelegt und man dreht das rechte Rad.

Nun müssen drei Statuen gefunden werden, die man in eine bestimmte Position rücken muß, um die Tür zu öffnen. Im Gral-Tagebuch kann die Lösung gefunden werden. Die Tür geht auf, man geht runter und begibt sich in den Raum mit der Zugbrücke, die man überquert.

Im nächsten Raum sind sechs Totenköpfe aufgestellt. Auf diesen muß man eine Melodie spielen, die im Tagebuch abgebildet ist. Die Tür geht auf und man kommt in den Grabraum. Man öffnet den Sarg und sollte sich alles genau ansehen. Zurück zu den Statuen. Wieder wird das Tagebuch benötigt, um die Statuen auf den „sicheren Tod" zu stellen. Es öffnet sich eine Falltür und man landet auf der ersten Ebene. Geschafft! Nur noch den Kanaldeckel öffnen und nach oben klettern.

Jetzt wird nach Schloß Brunwald gereist. Abspeichern nicht vergessen, denn es ist eine gefährliche Reise. Dort angekommen, haut man Butler k.o., um über die Treppe in den ersten Stock zu gelangen. Man sucht dort einen angetrunkenen Soldaten und läßt sich auf ein Gespräch ein (Antworten: 3, 2) und verschwindet mit dem Krug im nächsten Zimmer, um ein Bier zu zapfen. Gibt es aber nicht zurück, sondern löscht die heißen Kohlen, die sich im selben Raum befinden. Jetzt nimmt man den Schweinebraten an sich und holt nochmals Bier. Nun geht es zurück zum Eingang. Geht durch den Flur, öffnet die Tür und schon kommt einem der zweite Wachmann in die Quere. Diesen bewältigt man durch die Antworten 1, 2, 3. Wenn er diese Geschichte glaubt, begibt man sich in den Keller.

Dort sucht man eine Truhe. Darin befinden sich 50 DM, die man an sich nimmt. Soldat Nr. 4 wird mit den Antworten 2, 2, 1, 1 besänftigt. In einem anderen Raum befindet sich ebenfalls eine Truhe, in der jedoch eine Uniform ist, die man mitnimmt. In dieser Uniform ist ein Schlüssel, den man einen Stock höher benötigt. Dazu geht man wieder zurück die Treppe hoch. In einem Raum hängen mehrere Uniformen an einem Ständer. Man öffnet das Schloß und nimmt eine Uniform mit. Sie wird in dem Raum, wo man den Schlüssel gefunden hat, angezogen. Zum Flur zurück und die andere Treppe hinauf.

Mit den Antworten 1, 2, 1 wird Soldat Nr. 5 überwältigt. Im nächsten Zimmer wird der Hund mit dem Schweinebraten besänftigt, den Pokal nimmt man mit. Im ersten Stock wird er mit Bier gefüllt. Nun legt man sich, im zweiten Stock, mit Biff, dem Schläger, an. Zuerst gibt man ihm den Krug, dann den Pokal. Jetzt hat er genug. Vor einem Raum kann man grüne Drähte erkennen. Man zieht daran und löst dabei einen Alarm aus. Der Hauptmann erscheint und man ist gezwungen, ihm das Tagebuch auszuhändigen.

Indy und Hanry sind jetzt im Zimmer mit der Rüstung. Man muß die Stühle in die richtige Position rücken, um sich mit Hilfe der Rüstung zu befreien. Es ist nun ratsam abzuspeichern, denn die Befreiung gelingt nicht immer beim erstenmal.

Wenn man befreit ist, muß die linke Statue am Kamin gedrückt werden, um ins Freie zu gelangen. Schon steht ein Fluchtfahrzeug zur Verfügung. Wird jedoch bald von einer Straßensperre aufgehalten. Kann dann mit den Antworten 3, 2, 1, 1 weiter-

Komplett gelöst

fahren. In Berlin gibt man Hitler das Gral-Tagebuch. Er unterschreibt, man nimmt es wieder mit und geht zum Flughafen. Dort speichert man wieder ab.
Draußen wartet ein Doppeldecker, den man schnell starten muß. Das geht so:
1. Knopf mit dem Buchstaben T herausziehen.
2. Griffförmigen Hebel mehrmals betätigen, bis er auf der farbigen Skala im grünen Bereich steht.
3. Der L-R-B-Zeiger muß auf B stehen.
4. Spritanzeiger nach unten.
5. Die kleinen Hebel rechts müssen alle nach oben.
6. Nun wartet man bis die Druckskala auf drei steht und drückt dann auf den roten Knopf. Wenn das alles schnell genug gemacht wird, fliegt man los.

Ist man erst mal oben, wird man abgeschossen und ländet auf einem Bauernhof. Jetzt nimmt man das erste Auto und kommt an die erste von sechs Straßensperren.
1. Sperre: Dem Wachmann wird Geld angeboten, dann antworten mit 2, 3.
2. Sperre: Antwort 2, 1, 1, 1.
3. Sperre: Antwort 3, 3, 2.
4. Sperre: Antwort 1, 2, 2, 3, 1.
5. Sperre: Wachmann k.o. schlagen.
6. Sperre: Antwort 1, 2, 2, 2, 2, 2, 1.

Nun heißt es, den heiligen Gral holen. Man steht nun vor einem Tempel. Man geht hinein und muß zusehen, wei Hanry angeschossen wird. Er kann nur durch das heilige Wasser gerettet werden. Bevor es erreicht wird, müssen drei Prüfungen bestanden werden. Als erstes stellt man sich etwa sechs Zentimeter vor der Leiche auf und wartet bis man „zur Buße bereit" ist. Geschieht dies nicht sofort, geht man zurück, bis man bereit ist, stellt sich wieder auf und geht schräg nach rechts unten, zum Stein. Automatisch weicht man den scharfen Messern aus und kommt zur nächsten Prüfung.
Es können nur die Platten benutzt werden, auf denen die Buchstaben „Jehoba" gezeichnet sind. Bei der dritten Prüfung wird die Schlucht überquert, indem man geradeaus über eine unsichtbare Brücke geht.
Hat man dies überstanden, geht man zum Ritter. In diesem Raum befinden sich mehrere Becher und Schalen. Doch nur einer davon ist der Gral. Es ist der Becher eines Zimmermanns. Glaubt man den richtigen zu haben, wird er mit heiligem Wasser gefüllt. Ist es der Gral, kommt man wieder in die Eingangshalle und rettet Hanry, indem man das Wasser auf seine Wunden gießt. Elsa nimmt den Becher an sich und will flüchten. Sie kommt jedoch am Siegel nicht vorbei. Mit der Peitsche holt man den Gral zurück und gibt ihn dem Ritter. So, das war's. Alle sind zufrieden und gehen nach Hause.



Lösung zu

Maniac Mansion 2. Teil

Jetzt haben wir doch glatt verschwitzt, den zweiten Teil der Maniac-Mansion-Lösung zu drucken. Dies holen wir nun nach und hoffen allen, die bis jetzt noch feststecken, den richtigen Lösungsweg zu zeigen.
Eine Figur steht also im Raum mit dem Tresor, eine andere befindet sich im Teleskopraum. Wenn wir nun durch das Teleskop schauen, sehen wir die Kombination für den Tresor. Diese wird sofort benutzt.
Bei eingeschaltetem Licht schieben wir das Gemälde an der Wand zur Seite und zum Vorschein kommt ein Tresor. Wir öffnen ihn mit der bekannten Kombination und nehmen den Umschlag an uns.
Mit dem gefundenen Umschlag gehen wir in die Küche, füllen das leere Glas mit Wasser und stellen dies mit dem Umschlag in die Mikrowelle. Mikrowelle einschalten. Danach können wir den Umschlag wieder rausnehmen und öffnen. Die Münze im Umschlag nehmen wir an uns.
Nun gehen wir in das Krankenzimmer und nehmen dort aus der Schublade ein Manuskript an uns. Im Raum mit der Pflanze benutzen wir das Manuskript mit der Schreibmaschine. Das Manuskript wird dann in den Umschlag gesteckt. Danach schauen wir ein wenig Fernsehen.
Auf den Umschlag kleben wir die Briefmarken vom Paket und werfen ihn dann in den Briefkasten vor dem Haus und ziehen die Fahne nach oben.
Wenn wir einige Zeit im Haus gewartet haben, finden wir im Briefkasten einen Vertrag. Jetzt begeben wir uns in den Raum mit den Spielautomaten. An dieser Stelle unbedingt abspeichern.
Wenn wir am richtigen Automat spielen, steht an erster Stelle der High-Score-Tabelle die Geheimzahl, die wir zum Öffnen der zweiten Labortür brauchen.
Durch den Reaktorraum begeben wir uns in den Kerker. Mit dem glühenden Schlüssel können wir die linke Türe öffnen. Die nächste Türe öffnen wir mit dem Geheimcode aus der Spielhalle.
Der Tentakel zeigen wir den Vertrag, worauf sie uns durchläßt. Durch die rechte Türe kommen wir zum Doktor. An ihm gehen wir schnell vorbei, öffnen die Schranktüre, ziehen den Schutzanzug an und öffnen mit der Key-Card die rechte Türe.
Nun übergeben wir dem Meteor den Vertrag, und das Spiel nimmt ein glückliches Ende.



PC-Spiele – PC-Spiele – PC-Spiele

Action-Arcade-Simulation

Titel	Preis
A-10 Tank Killer	DM 119,–
Arcticfox	DM 34,90
Battle for Normandy	DM 39,90
Beverly Hills Cop	DM 79,–
Block Out	DM 89,–
Budokan	DM 89,–
EMPIRE	DM 39,90
Flight Simulator 4.0 inkl. dt. Handb.	DM 149,–
Hard Drivin	DM 89,90
Indianapolis 500	DM 89,–
Marble Madness (nur 3,5")	DM 34,90
POPOLOUS	DM 89,–
SIM CITY	DM 69,90
Strip Poker 2 Plus	DM 34,90
Tau Ceti	DM 34,90
The Cycles	DM 84,90
UFO	DM 119,–

Weitere Titel auf Anfrage. Auch für Atari und Amiga lieferbar! Fordern Sie unsere kostenlose Informationen an. Täglich neue Sonderangebote, Restposten und gebrauchte Titel! Rufen Sie uns an!



D.E.R. Softwareversand
Andreas Hirtz, Daimlerstr. 24
D-7900 Ulm, Tel. (07 31) 48 18 06
Telefax (07 31) 4 01 80-65

AdLib Soundkarten und Zubehör

Artikel	Preis
AdLib Soundkarte Solo	DM 398,–
AdLib Soundkarte inkl. Visual-Composer Software	DM 548,–
AdLib Visual-Composer-Software	DM 198,–
AdLib Midi Supplem. Softw. für Composer	DM 79,90
AdLib Instrument Maker	DM 99,90
AdLib Technisches Handbuch zu Kare	DM 69,90
AdLib Pop Tunes Software	DM 89,–
AdLib Music Championship Software	DM 89,–
AdLib Song Album POP/ROCK GROOVES (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Song Album New Age ECHOES (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Song Album LATIN RYTHMS (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Song Album JAZZ VIBES (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Composition Projects Software	DM 59,90

Fordern Sie unsere Liste mit Spielen, welche die AdLib Soundkarte unterstützen, an.

NEU! DEMO-SERVICE

Sie können von uns zu jedem Spiel eine Slide-Show mit original Grafiken und Kurzbeschreibungen erhalten. Jede Slide-Show erhalten Sie für DM 10,–. Einfach Titel des gewünschten Spiels und Ihre Grafikkarte angeben.

Abenteuerspiele

Titel	Preis
The Bard's Tale I	DM 34,95
The Bard's Tale II	DM 79,95
Codename Iceman	DM 134,95
Conquest of Camelot	DM 134,95
Goldrush	DM 49,90
Hero's Quest	DM 134,95
Hillsfar	DM 89,–
Indiana Jones	DM 89,–
King's Quest Tripple Pack	DM 119,–
King's Quest VI	DM 119,95
KULT	DM 69,90
Leisure Larry I	DM 64,95
Leisure Larry II	DM 89,95
Leisure Larry III	DM 134,95
Leagacy of Ancients	DM 34,95
Manhunter I	DM 49,90
Manhunter II	DM 99,95
Maniac Mansion	DM 79,95
Murder in Venice	DM 84,95
Police Quest I	DM 64,95
Police Quest II	DM 84,95
Prophecy	DM 84,95
Space Quest I	DM 64,95
Space Quest II	DM 74,95
Space Quest III	DM 109,–
Times of Lore	DM 89,–
Ultima Trilogy	DM 89,90
Weird Dreams	DM 89,–
Zak Mc Kracken	DM 89,–

BAD BLOOD

Futuristische Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen und hervorragenden VGA-Grafiken. Von den Times-of-Lore-Programmierern. DM 119,–

BERLIN

Berlin 1948. Werden Sie die Atombombe, die über die Luftbrücke nach Berlin geschmuggelt worden ist, finden und die Stadt retten? Spannendes Kriminaladventure mit einem 15minütigen Computerfilm und Soundtrack auf Kassette. DM 89,–

CARMEN SANDIEGO

Lernen Sie mit diesem spannenden Kriminaladventure spielend Englisch und entdecken Sie die Besonderheiten dieser Welt. DM 89,–

CENTURION – Defender of Rome

Einmalige Kombination von Strategie und Rollenspiel mit fantastischen Grafiken. Von dem Designer von Defender of the Crown. DM 89,–

CHUCK YEAGERS 2.0

Legendärer Flugsimulator mit präziser Aerodynamik, Multi-Kamerawinkel mit Zoom- und Schwenkfunktion u. v. m. DM 99,–

DRAGON STRIKE

Stürzen Sie sich mit den Krynn-Drachen in einen berauschenden Kampf. Erster Drachenflugsimulator aus der AD&D-Serie. DM 99,–

DRAGON WARS

Die Macher der Bard's-Tale-Serie haben wieder zugeschlagen! DM 99,–

F-19 STEALTH FIGHTER

Ein super Flugsimulator. DM 119,–

FINAL COMMAND

Spannendes Weltraum-Adventure mit stimmungsvollen Grafiken. Vollsymbolgesteuert. KOMPLETT IN DEUTSCH. DM 89,–

FIRE KING

Erforschen Sie einen riesigen Kontinent mit verzauberten Wäldern, alten Tempeln, Wüsten und Dungeons. Lösen Sie die Ihnen gestellten Aufgaben mit Geschicklichkeit und Magie, um zuletzt den Schlüssel zur Burg des Fire King zu bekommen. Action-Rollenspiel. DM 89,–

JET FIGHTER

Rasante Flugsimulation mit Super-3D-Grafik und Action-Elementen. Software und Anleitung komplett in Deutsch. DM 99,–

KHALAAN

Treten Sie ein in die mystische Welt des Orients und lassen Sie sich von dem Action-Adventure Khalaan verzaubern. KOMPLETT IN DEUTSCH1 DM 89,–

KICK OFF 2

Der Nachfolger des legendären Kick Off mit zahlreichen Optionen. Für 1 bis 4 Spieler. DM 79,95

LEGEND OF FEARGHAIL

Fantasy-Rollenspiel mit hervorragenden Grafiken und Animationen, komplexen Dungeon-Systemen und pakkenden Actionsequenzen. KOMPLETT IN DEUTSCH! DM 99,–

LHX

Eine actiongeladene Simulation der vier modernsten Kampfhubschrauber. DM 139,–

LOOM

Fantasy-Spektakel von Lucasfilm. Komplett in Deutsch mit deutschem Hörspiel. DM 99,–

PGA-TOUR-GOLF

Die offizielle PGA-Tour-Golf-Simulation auf vier verschiedenen Kursen. DM 89,–

PIRATES

Simulationsspiel voller Action und Abenteuer! DM 79,95

RAILROAD TYCOON

Handels- und Wirtschaftssimulation DM 119,–

TENNIS CUP

Die neue Tennis-Simulation von LORICIEL mit zahlreichen Optionen und geteiltem Bildschirm! DM 89,–

Their Finest Hour

Flugsimulation mit historischem Hintergrund (Battle of Britain) sowie Strategie- und Action-Elementen und vielen, zum Teil völlig neuartigen Extras. DM 99,–

TREASURE TRAP

Suchen Sie Esmeraldas Gold in den Tiefen der Ozeane und vermeiden Sie die zahlreichen Gegner, die das Gold bewachen. DM 89,–

SECRET OF THE SILVER BLADE

Der Nachfolger von Pool of Radiance und Curse of the Azure bonds (AD&D-Reihe). DM 99,–

SKI OR DIE

Eine eiskalte Simulation von fünf außergewöhnlichen alpinen Sportarten. DM 89,–

ULTIMA VI

Super-Grafik, neue Features, Riesen-Spieltiefe. Das neueste Abenteuer von Lord British! DM 119,–



D.E.R. Softwareversand Andreas Hirtz
Daimlerstraße 24, D-7900 Ulm
Telefon (07 31) 48 18 06 · Telefax (07 31) 4 01 80-65

PC-Spiele – PC-Spiele – PC-Spiele

L = Lösung P = Pläne A = Deutsche Anleitung

Wenn L und P in Klammern stehen (L P), sind die Pläne im Preis der Lösung inbegriffen. Kommen Sie im Spiel nicht weiter? Hängen an verzwickten Situationen fest? Oder können Sie mit dem Spiel gar nichts anfangen, weil das Handbuch in Englisch ist. Wir wissen Rat für fast alle Fälle.

Preise für		
	Lösungshilfen	DM 15,–
	Pläne	DM 15,–
	Anleitung	DM 25,–

Spiel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	–	–
688 Attack Submarine	–	–	A
A 10 Tank Killer	–	–	A
Ace 2	–	–	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
Auto Duel	L	–	–
Balance Of Power 1990 ed.	–	–	A
Bard's Tale 1	L	P	–
Bard's Tale 2	L	P	–
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietam	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	–	–	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bloodwych	L	P	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Champions Of Krynn	L	P	–
Chaos Strikes Back	–	–	A
Chrono Quest	L	–	–
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	–
Dam Busters	–	–	A
Deathlord	–	P	A
Defender Of The Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu 2	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Def Con 5	–	–	A
Digi Paint 3	–	–	A
Digi View Gold Version 4.0	–	–	A
Dos – 2 – Dos	–	–	A
Dragon's Breath	L	–	–
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A
Dragon Wars	–	–	A
Drakkhen	L	–	–
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	–	A
Emperor Of The Mines	L	–	–
Europe Ablaze	–	–	A
F-14 Tomcat	–	–	A
F-16 Strike Eagle 2	–	–	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Flugsimulator 3	–	–	A
Flugsimulator 4 (DM 49,90)	–	–	A
Future Wars	(L	P)	–
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Gettysburg	–	–	A

Spiel	L	P	A
Goldrush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillstar	–	–	A
Holiday Maker	L	–	–
Imperium Galactum	–	–	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–
It Came Frome The Desert	(L	P)	–
Jet	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Keef The Thief	–	–	A
King Arthur	L	–	–
Kingdoms Of England	–	–	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights Of Legend	–	–	A
Kult	(L	P)	–
Last Ninja	–	–	A
Last Ninja 2	L	–	A
Legacy Of The Ancients	L	P	–
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	–
Lurking Horror	L	–	–
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Manison	L	P	–
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	–	–
Might & Magic	–	–	A
Might & Magic 2	–	–	A
Millennium 2.2	L	–	–
Miracle Warriors	–	–	A
Mortville Manor	L	–	–
Navcom 6	–	–	A
Navy Seal	–	–	A
Neuromancer	L	P	–
North American Civil War 2	–	–	A
Ooze	L	P	–
Operation Marketgarden	–	–	A
Panzer Battles	–	–	A
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L	–	–
Personal Nightmare	L	P	–
Phantasie 3	L	–	–
Phantasy Star	L	–	A
PHM Pegasus	–	–	A
Piratest	L	–	A
Platoon	–	P	–
Police Quest 1	L	–	A
Police Quest 2	L	–	A
Pool of Randiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A

Spiel	L	P	A
Poplous	L	–	A
Ports Of Call	(L	P)	–
President Is Missing	–	–	A
Project Firestart	L	–	A
Project Stealth Fighter	–	–	A
Questron 2	L	P	–
Reach For The Stars	–	–	A
Red Lightning	L	–	A
Red Storm Rising	–	–	A
Rings Of Medusa	(L	P)	–
Roadwar 2000	–	–	A
Robox	L	P	–
Rommel	–	–	A
Russia	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sentinel Worlds 1	L	–	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	–	–	A
Sex Vixens From Space	L	–	–
Shadow Of The Beast	(L	P)	–
Shadowgate	L	–	–
Shogun	L	P	–
Sorcerian	–	–	A
Soundblaster-Karte	–	–	A
Space Ace	L	–	–
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	–	–	A
Stadt der Löwen	L	–	–
Star Command	L	–	A
Starflight 1	L	–	A
Starflight 2	–	–	A
Starglider 1	–	–	A
Starglider 2	–	–	A
Star Trek 5	–	–	A
Steel Thunder	–	–	A
Steilar Crusade	–	–	A
Storm Across Europe	–	–	A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	–	–	A
Tetris	–	–	A
Ultima 1	–	–	A
Ultima 2	–	–	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	–	–	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope	–	–	A
War In The South Pacific	–	–	A
War Of The Lance	–	–	A
Warship	–	–	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	–	–	A
Wizard's Crown	–	–	A
Zak Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	–	–

Weitere Infos und Bestellungen (mit Postkarte im Heft):



D.E.R. Softwareversand Andreas Hirtz
Daimlerstraße 24, D-7900 Ulm
Telefon (07 31) 48 18 06
Telefax (07 31) 4 01 80-65

Lieferbedingungen: Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Zahlungsbedingungen: Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (+2 DM Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,– + DM 5,– (BRD) und DM 10,– (Ausland) Versandkosten.



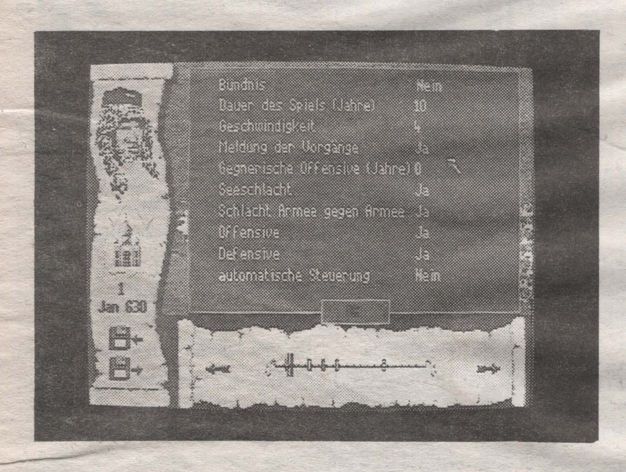
Spiele



Khalaan

Dieses Spiel führt uns in die Zeit der Mystik und Flaschengeister. Sie sind einer von vier Kalifen, die allesamt scharf darauf sind den Titel „Großkalif von KHALAAN" zu erringen. Einer Prophezeiung nach wird derjenige diesen Titel erhalten, der einen fremden Eindringling daran hindert, das Volk zu unterdrücken.

Jeder Kalif ist scharf darauf, diese Aufgabe zu erfüllen und unternimmt alles, um seine Kontrahenten daran zu hindern. Um Großkalif zu werden, müssen Sie mit Ihren Armeen geschickt agieren, Festungen erobern, zu Macht und Geld kommen und den anderen Kalifen immer einen Schritt voraus sein. Nur wenn man der Beste ist, kann man die eigentliche Aufgabe erfüllen.



Jeder Kalif hat zu Beginn prächtige Besitztümer. Dazu zählen Gold-, Wasser- und Proviantvorräte sowie ganze Garnisonen von Soldaten. Diese Mittel müssen eingesetzt werden um Armeen aufzustellen und diese auch zu versorgen. Zusätzlich läßt das Spiel die Möglichkeit offen, nicht nur durch den offenen Kampf Land zu erobern, sondern man kann durch geschickte Diplomatie so manchen Schachzug gewinnen.

Was nicht ausbleiben kann, ist ein Flaschengeist, der einem in jeder Spielrunde einen der folgenden fünf Wünsche erfüllt:

1. Reichtum und Glück
2. Verfluchen eines anderen Kalifen
3. Versteinern von Armeen
4. Unbesiegbarkeit
5. Weitsicht (um andere Kalifen auszuspionieren)

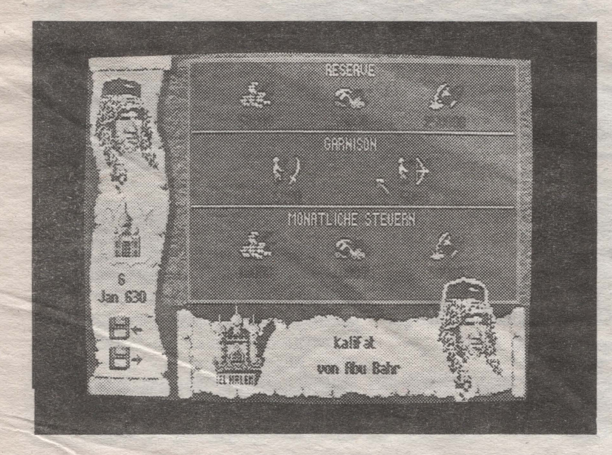


Jeder dieser Wünsche geht für einen Monat in Erfüllung. Klug eingesetzt, ermöglichen diese Wünsche so manchen Sieg oder verhindern schlimme Niederlagen.

Auch das Volk will regiert sein. Zeigt man sich als großherziger Kalif, ist einem das Volk sehr dankbar und unterstützt einem in jeder Hinsicht.

Weitere Möglichkeiten im Spiel ist die Vergabe von Geheimaufträgen. Dazu gibt es Spione, die Attentate, Bestechung oder Spionage betreiben.

In das Spiel integriert sind verschiedene Actionsequenzen wie zum Beispiel eine Seeschlacht oder die Verteidigung einer Burg.



Übersicht:

Grafik: Herkules, CGA, EGA, VGA
Steuerung: Tastatur, Joystick, Maus
Sound: PC-Lautsprecher
Handbuch: Deutsch
Kopierschutz: Keiner
Preis: ca. DM 90,–

Software/Anzeige

Vokabel-Lernprogramm

Mit diesem Programm können beliebig viele Sprachkurse in fast allen gängigen Sprachen angelegt und verwaltet werden. Es eignet sich für alle Schul- und Altersstufen. Jeder Kurs kann maximal 64 Lektionen verwalten, eine Lektion enthält bis zu 255 Vokabeln.

Der Zeichenvorrat des Programmes ermöglicht folgende Fremdsprachen: Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und mit geringen Einschränkungen auch Norwegisch, Schwedisch und Dänisch.

Nachdem das Programm gestartet wurde, werden Sie nach dem Namen des Kurses gefragt, worauf ein entsprechender Name (z. B. Englisch oder Spanisch) eingegeben wird. In der linken oberen Ecke erscheint der Kursname, in der rechten oberen Ecke die aktuelle Lektionsnummer.

Durch den Programmteil „Allgemeine Informationen" erfährt man alles Wichtige zur Handhabung und Bedienung des Programmes.

Mit der F1-Taste stehen in jedem Menüpunkt Hilfsfenster zur Verfügung.

Mit dem Menüpunkt „Neue Lektion anlegen" kommt man in den Eingabeeditor. Dieser Editor ist wie eine Vokabelbuchseite aufgebaut. Auf der linken Seite stehen die Vokabeln der Fremdsprache und rechts die deutschen Übersetzungen. Der Vokabeleditor arbeitet wie eine gewöhnliche Textverarbeitung.

Die Vokabel-Abfrage

Im Abfrage-Menü kann man verschiedene Abfrageübungen zusammenstellen. Der Abfrage-Editor funktioniert im wesentlichen so wie der Vokabel-Eingabe-Editor.

Vokabeln, die Sie nicht gewußt haben, werden in der Liste der schwierigen Vokabeln gespeichert. Diese schwierigen Vokabeln können gesondert geübt werden. Wenn die schwierigen Vokabeln mehrmals richtig beantwortet werden, verschwinden sie nach und nach aus der Liste. Weiters werden die Daten der schwierigen Vokabeln auch der allgemeinen und speziellen Statistik zugeführt. Die statistische Aufbereitungsfunktion gibt vor allem dem Lehrer oder Kursleiter die Möglichkeit, sich einen Überblick der besonders zu übenden Vokabeln zu verschaffen.

Kontakt:
R. Napierski, Siegener Straße 14,
D-6230 Frankfurt/M. 80, Tel. (069) 34 78 14

Software

ORGATEC-Sonderpräsentation „Computern im Handwerk“

Jedem Gewerk „seine“ Lösung

Softwarevorstellung, Verträge, Sonderschau „Büro 2000“

Das Beratungszentrum „Computern im Handwerk“ zur ORGATEC – Internationale Büromesse – vom 25. bis 30. Oktober 1990 in Köln wird nach seiner erfolgreichen Premiere im Jahr 1988 auch diesmal jedem Besucher, der in kleinen und mittelständischen Unternehmen für die Planung, den Einsatz und den Betrieb von Rechner- und Kommunikationstechnik verantwortlich ist, „seine“ Lösung bieten. Dachdecker, Elektroinstallateure, Tischler, Maler, Bäcker, Fleischer und Angehörige des Bauhauptgewerbes und der Bereiche Sanitär – Heizung – Klima, des Kfz- und Metallgewerbes finden sich im Kölner Congress-Centrum West mit beispielhaften Softwarelösungen vertreten, die, wie schon zwei Jahre zuvor, unter großen Schirmen jeweils thematisch und optisch unter einem Dach zusammengefaßt sind. Der optimalen Vergleichsmöglichkeit wegen wird es für jedes Gewerk mehrere Lösungen geben, die von namhaften großen Anbietern und auch von hochspezialisierten kleineren Unternehmen vorgestellt werden. Die Programme unterstützen einerseits allgemeine Verwaltungstätigkeiten im Handwerksbetrieb und sprechen damit auch jeden an, der nicht einem der zehn Gewerke angehört, andererseits haben sie auch sehr spezifische Anwendungen der einzelnen Branchen zum Inhalt, wie beispielsweise die Angebotskalkulation oder die Lagerverwaltung.

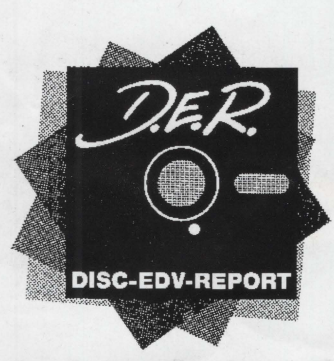
Diese Themen werden nicht nur „unter den Schirmen“, sondern auch in bis zu 50 Vorträgen während der gesamten Dauer der ORGATEC diskutiert. Zwischen 10.30 und 16 Uhr an jedem Messetag wird sich jedem rund 20minütigen Vortrag eine kurze Diskussion anschließen. Eine Diapräsentation vermittelt darüber hinaus auch einige Grundlagen der Informations- und Kommunikationstechnik, stellt das Messegelände und das Kölner Besucher-Informationssystem KÖBES vor.

Ein Teil des Beratungszentrums wird sich über die Software hinaus im Rahmen der Sonderschau „Büro 2000“ in einer Musterpräsentation der Hardware im Handwerksbetrieb widmen: Sie zeigt Computer- und Telekommunikationssysteme und die entsprechende Einrichtung und Ausstattung.

Mit der Sonderpräsentation „Computern im Handwerk“ setzt die Köln-Messe gemeinsam mit den Handwerkskammern, den Fachverbänden der beteiligten Gewerke und ihrer Landesvereinigung sowie der Gewerbeförderungsstelle des Landes Nordrhein-Westfalen ihr Bemühen um die Präsentation von EDV-Systemen und Lösungen für mittlere und kleine Unternehmen fort.

Nähere Auskunft erteilt die Landesgewerbeförderungsstelle NRW, Herr Dipl.-Öc. Dieter Schlimmer, Tel. 02 11/3 01 08 22.

Impressum



Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Herausgeber
Erwin Simon

Redaktion
Andreas Hirtz (07 31) 4 01 80 63
Dagmar Bihr

Verwaltung/Vertrieb/Buchhaltung
Erwin Simon (07 31) 4 01 80 61
Jürgen Plötz

Fertigung/Produktion
Markus Barth

Gesamtherstellung
Eugen Ruß Vorarlberger Zeitungsverlag und Druckerei Gesellschaft m. b. H.
A-6900 Bregenz, Kirchstraße 35

Verlag
Verlag Simon DISC-EDV-REPORT
D-7900 Ulm, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
Telefon (07 31) 4 01 80 60
Telefax (07 31) 4 01 80 65

PD-Versand
Heinz Simon (07 31) 3 76 39
Martina Stöhr

ABO-Verwaltung
Claudio Fiamingo (07 31) 3 76 38
Claudia Izeli

Bankverbindung:

Deutsche Bank Ulm,
BLZ 630 700 88,
Konto 179 812

Postgiroamt Stuttgart,
BLZ 600 100 70,
Konto 75 920-705

Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Der nächste DISC-EDV-REPORT erscheint am 1. Oktober 1990

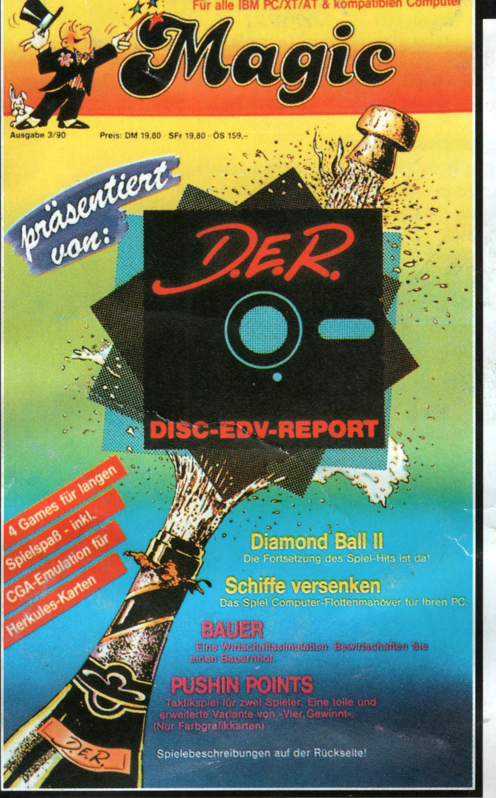
DAS SIND SIE !

Die Produkte für Ihren PC aus dem

VERLAG ERWIN SIMON

In Anknüpfung auf die große Nachfrage stellen wir vor:

MAGIC - das Magazin mit den Top-Games aus dem Verlag Erwin Simon. MAGIC ist eine echte Alternative zum Computereinerlei.



Die Zeit zu spielen. Das Spielemagazin auf Diskette. In jeder Ausgabe erwartet Sie stundenlange Unterhaltung mit den gewohnt guten Spielen. Wenn Sie auf gute Aktion-, Abenteuer- und Taktikspiele stehen, sollten Sie Soft Time unbedingt testen.



Die Softwarezeitschrift mit Diskette. Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was Ihr Computer begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Incl. Kurse für MS-DOS, Turbo Pascal und Modula-2. Fachwissen & Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.



Erhältlich im Zeitschriftenhandel, Bahnhofbuchhandel oder direkt bei:
Verlag Erwin Simon, Daimlerstraße 24 · Postfach 3566 · 7900 Ulm
Telefon (07 31) 4 01 80 60 · Telefax (07 31) 4 01 80 65